ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

19#220 | ОКТЯБРЬ | 2006

СТРАНА ИГР



В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
Танки Второй мировой, Противостояние 5, Call of Duty 3, Братва и Кольцо, Dark Messiah of Might and Magic, Санитары подземелий, Metro 2033, Crackdown, Turok, BattleZone, Family Guy, Untold Legends: Dark Kingdom, Grand Theft Auto: Vice City Stories, Alan Wake, Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера

ОБЗОРЫ:
Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII, Yakuza, Блицкриг 2: Возмездие, Devil May Cry 3: Dante's Awakening, Reservior Dogs, Emergency 4

НА DVD:
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER
ИГРОФИЛЬМ

ХИТ?!
CALL OF DUTY 3
ВСЕ НА ОБОРОНУ ПАРИЖА!

РЕПОРТАЖ
GAMES CONVENTION 2006
КРУПНЕЙШАЯ ЕВРОПЕЙСКАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC
ДЕМО-ТЕСТ

БРАТВА И КОЛЬЦО
ДЕМО-ТЕСТ

СЕРГЕЙ ЛУКЬЯНЕНКО
ИНТЕРВЬЮ

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII
ОБЗОР

YAKUZA
ОБЗОР

ТЕМА НОМЕРА
В ТЫЛУ ВРАГА 2 VS COMPANY OF HEROES
ВСТРЕЧА НА ЭЛЬБЕ

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ

(game)land hi-fun media
publishing for enthusiasts
9 771609 103003 19040


Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!
EverQuest II
ПО-РУССКИ
РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ
PvP серверы PvE
В мире EverQuest®II каждого ждут
уникальные приключения!
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
СОЮЗ
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Отлично работает с
intel
реклама

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

ОКТЯБРЬ #19(220) 2006

Слово редактора

Сразу после сдачи номера корреспонденты «СИ» отправляются на выставку Tokyo Game Show. Как вы уже знаете, выставки Electronic Entertainment Expo больше не будет, поэтому роль ее японского аналога сильно возросла. На Tokyo Game Show мы сможем вдоволь наиграться в проекты для PlayStation 3 – ведь запуск приставки в Стране восходящего солнца не за горами. Жаль только, что там не будет Wii – компания Nintendo традиционно игнорирует выставку. В следующем номере мы опубликуем фоторепортаж с TGS и поделимся своими впечатлениями. Затем последуют полноценный аналитический материал и серия интервью с известными разработчиками из компаний Square Enix, Sega, Sony Computer Entertainment и Capcom.

Впрочем, на TGS свет клином не сошелся. Как вы можете узнать из раздела «Новости» в этом номере, приставка Nintendo Wii появится в Европе (а значит, и России) 8 декабря сего года. Но уже в октябре журналисты «СИ» получат в свое распоряжение образец консоли, смогут провести полноценное ее тестирование и расскажут вам о Wii еще до поступления системы в продажу. И, разумеется, не обойдется без сравнений с PlayStation 3.

Пользуясь случаем, хочу обратить внимание на две новые акции, проходящие под эгидой «Страны Игр». Первая – наш традиционный «Осенний кубок» – турнир для поклонников приставочных игр. Подробности ищите в «Новостях» и в «Обратной связи». Вторая – усиление связи журнала и сайта. Теперь на gameland.ru вместе с анонсом нового номера будут выкладываться отрывки из наиболее важных статей, а на форуме появятся специальные разделы для их обсуждения. Прямые ссылки на них опубликованы в трех крупных статьях этого номера – «В тылу врага 2 vs Company of Heroes», «Games Convention 2006» и «Злодеи игровой индустрии». Так что, если вы не согласны с мнением автора или, наоборот, хотите его похвалить, наберите в интернет-броузере указанный в материале адрес – окажетесь на нужной странице форума. Вот там-то и можно поделиться своими мыслями с редакторами и читателями журнала!



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц — http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров — Цена свободная

В НОМЕРЕ

Закон притяжения неумолим. Два океанских лайнера, два массивных небесных тела, два стратегических долгостроя – украинский и американский – все-таки встретились в одной точке времени и пространства. Издатели маневрировали до последнего, пытаясь избежать столкновения: обе игры грозились появиться и весной, и год назад, однако проекты такого масштаба отказываются подчиняться генералам от маркетинга. «В тылу врага 2» и Company of Heroes. Осень будет жаркой.



30

В тылу врага 2 vs Company of Heroes

ВСТРЕЧА НА ЭЛЬБЕ



DIRGE OF CEREBRUS

КРАСНЫЙ ПЛАЩ, ЖЕЛЕЗНАЯ РУКА, БОЛЬШАЯ ПУШКА – «ПАНИХИДА ЦЕРБЕРА» НАКОНЕЦ-ТО ПОЧТИЛА СВОИМ ПРИСУТСТВИЕМ ЕВРОПУ И АМЕРИКУ.

122

YAKUZA

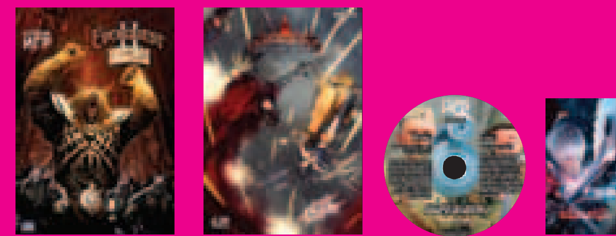
В ПОДВОРОТНЯХ ТОКИО ЗАПРОСТО МОЖНО ГОЛОВУ СЛОЖИТЬ. СЛОМАННЫЕ РУКИ, ВО ВСЯКОМ СЛУЧАЕ, ОБЕСПЕЧЕНЫ.

128



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: HEAVY DUTY И «ПОЛНЫЙ ПРИВОД: УАЗ 4Х4»
НАКЛЕЙКА: RAGNAROK ONLINE



НОВОСТИ

НЕ ПРОПУСТИТЕ

ПРО ДИСК

ТЕМА НОМЕРА

РЕПОРТАЖ

СПЕЦ

ИНТЕРВЬЮ

ХИТ?!

ДЕМО-ТЕСТ

В РАЗРАБОТКЕ

СЛОВО КОМАНДЫ

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

ХИТ!

ОБЗОР

ДАЙДЖЕСТ

АРКАДЫ

КИБЕРСПОРТ

ОНЛАЙН

ЖЕЛЕЗО

РЕТРО

КРОСС-КУЛЬТУРА

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»



68

ХИТ?

CALL OF DUTY 3



46

РЕПОРТАЖ

GAMES CONVENTION 2006



64

РЕПОРТАЖ

СТРАНА ПОБЕДИВШЕГО РАГНАРЕКА

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ


Санитары подземелий, с.90


Turok, с.96


Devil May Cry 3: Special Edition, с.134


Блицкриг 2: Возмездие, с.120



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

PC

PLAYSTATION 2

GAMECUBE

XBOX

PSP

XBOX360

PLAYSTATION 3

Wii

Танки Второй мировой, с. 71


МТС
новый тариф
RED
Ты много общаешься с друзьями, живешь 25 часов в сутки,
используешь мобильный на полную?
Привык разговаривать SMSками и обмениваться MMSками?
Есть с кем болтать всю ночь? Тогда RED – тариф для тебя!
• Дешевые SMS и MMS внутри сети МТС
• Исходящие по очень низкой цене внутри тарифа RED
• Скидка на "ночные разговоры"
Подробнее о тарифе на www.mts.ru
О ком ты думаешь сейчас?
Тариф действует с 5 сентября 2006 г. Подробная информация по номеру 05907,
а также на сайте и в салонах-магазинах МТС Вашего региона. На правах рекламы.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ASSASSIN'S CREED СТАЛА МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННОЙ

UBISOFT АНОНСИРОВАЛА ВЕРСИИ ИГРЫ ДЛЯ PC И XBOX 360.

Слухи бывают двух типов: подтвердившиеся и нет. Как стало известно на днях, слух о мультиплатформенности игры Assassin's Creed относится к первой категории: представители издательства Ubisoft добавили в список платформ, для которых создается игра, Xbox 360 и PC. Сообщается, что вариант игры для консоли Microsoft появится на прилавках одновременно с версией для PlayStation 3 (она ожидается в начале 2007 года), а владельцам персональных компьютеров придется запастись терпением – дата выхода PC-версии Assassin's Creed не объявлена.



SQUARE ENIX НА TGS

В ТОКИО НАС ЖДЕТ ЦЕЛАЯ ОРДА «ПОСЛЕДНИХ ФАНТАЗИЙ».

Компания Square Enix обещает привезти на выставку Tokyo Game Show новый ролик Final Fantasy XIII, разрабатываемой только для консоли PlayStation 3. Помимо этого публика увидит ролики по Final Fantasy V Advance (GBA), Final Fantasy VI Advance (GBA), Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP) и уйму проектов для мобильных телефонов. А поиграть на выставке предложат в Dawn of Mana (Seiken Densetsu IV, PS2), Project Sylpheed (Xbox 360), а также Final Fantasy III, Chocobo Magic Picture Book и Dragon Quest Monsters Joker для DS.



СЭМ ФИШЕР НЕ ЗА ГОРАМИ

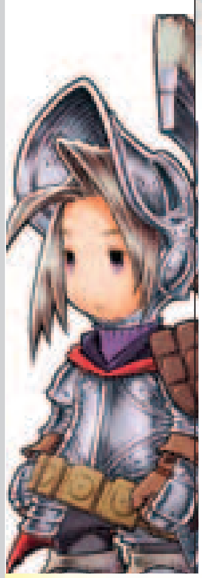
ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА ИГРЫ SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT.

Объявлена дата очередного рандеву геймерского сообщества с известным разведчиком и душегубом Сэмом Фишером. Обитателям европейского региона рекомендуется разбивать копилки в конце октября: 20 числа на прилавках появится версия Splinter Cell: Double Agent для Xbox 360, а семью днями позже выйдут и варианты для PC, PlayStation 2, Xbox и GameCube.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Capcom сообщает, что ее второй по счету проект специально для Xbox 360 – Lost Planet – выйдет во всех ключевых регионах в январе будущего года.

Разрабатываемая студией Saber Interactive для PC и Xbox 360 игра TimeShift не появится в продаже в нынешнем году, как хотелось надеяться. Издатель игры, компания Vivendi, докладывает, что к расстрелу врагов и разгадыванию головоломок мы приступим в 2007 году, более точная дата не сообщается.





RYU GA GOTOKU, ДУБЛЬ ВТОРОЙ

SEGA АНОНСИРОВАЛА ВТОРУЮ ЧАСТЬ YAKUZA И ОБЪЯВИЛА О СЪЕМКАХ ФИЛЬМА ПО МОТИВАМ ИГРЫ.

Не успела появиться на свет европейская версия игры Yakuza для PlayStation 2, а Sega уже анонсировала для Японии продолжение. Никаких подробностей о сиквеле, который также разрабатывается для PS2, пока не сообщается. Выход Ryu ga Gotoku 2 (именно так Yakuza называется в Стране восходящего солнца) намечен на декабрь. Само собой, выпуск игры в Европе пока под вопросом, но если первая часть, продажи которой начнутся в нашем регионе 15 сентября, добьется успеха, повторное появление японских бандитов в Старом свете вполне возможно.

Одновременно представители Sega объявили, что ведется работа над фильмом по мотивам Yakuza. Режиссером картины станет Такаси Миике, который не одну собаку съел (в переносном смысле, разумеется) на съемках лент о японской мафии. Об актерском составе, сюжете и дате премьеры информации пока нет.



BURNOUT 5

В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ НА ПРИЛАВКАХ ПОЯВИТСЯ ОЧЕРЕДНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИАЛА BURNOUT.

Издательство Electronic Arts порадовало любителей быстрой езды и разлетающихся во все стороны бамперов да спойлеров анонсом пятой части сериала Burnout. Проект разрабатывается студией Criterion для платформ PlayStation 3 и Xbox 360, его появление в продаже ожидается в 2007 году. Вместе с анонсом появились и первые подробности, главная из которых заключается в том, что на смену многочисленным меню и коротеньким заездам придут вольные поездки по самому настоящему городу под названием Paradise City. Полная свобода передвижений породнит Burnout 5 с играми сериалов Grand Theft Auto или Test Drive Unlimited. Но, разумеется, основная «фишка» Burnout – возможность как следует разогнаться и смачно вмазаться в подвернувшееся авто, чтобы искры посыпались во все стороны – никуда не денется. Только теперь, когда вместо обычных заездов нас ждет набитый машинами город, шансы на удачное столкновение увеличатся.



ВСЕ О «ЦИВИЛИЗАЦИИ»

TAKE-TWO ВЫПУСТИТ КОЛЛЕКЦИОННЫЙ СБОРНИК, В КОТОРЫЙ ВОЙДУТ ИГРЫ СЕРИАЛА CIVILIZATION.

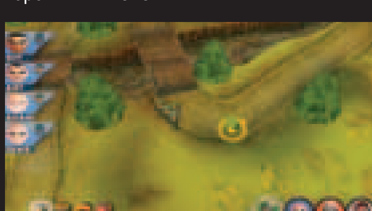
Издательство Take-Two одним могучим ударом отправило в нокаут всех поклонников стратегических игр, анонсировав коллекционное издание сериала Civilization, в котором воплощены все мечты «цивилизованных» людей. Возглавляют список «всего», конечно же, игры. В Sid Meier's Civilization Chronicles включены Sid Meier's Civilization I, Sid Meier's Civilization II, Civilization II: Fantastic Worlds, Civilization II: Conflicts in Civilization, Civilization II: Test of Time, Sid Meier's Civilization III, Sid Meier's Civilization III: Play the World, Sid Meier's Civilization III: Conquests и, разумеется, Sid Meier's Civilization IV. Но это еще далеко не все. В коробке, помимо вожделенных игрушек компьютерных, прячется игра настольная – творение главного дизайнера четвертой «Цивилизации» Сорена Джонсона. Для любителей истории предусмотрена 96-страничная книжка, в которой приведены разные любопытные сведения, интервью со всеми дизайнерами сериала – тем же Cореном Джонсоном и даже самим Сидом Мейером. В Sid Meier's Civilization Chronicles найдется место DVD, посвященному разработке Civilization 4, и постерам с изображениями древ развития технологий во всех представительницах Civilization.
Стоить все это счастье будет около 70 долларов, а на прилавки поступит в сентябре.

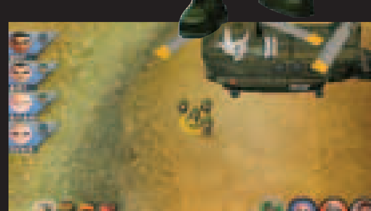
ПУШЕЧНОЕ МЯСО

CODEMASTERS НАМЕРЕНА СДУТЬ ВЕКОВУЮ ПЫЛЬ С CANNON FODDER.



Британское издательство Codemasters весной следующего года возродит многими забытую, но от этого не потерявшую увлекательность игру Cannon Fodder, выпустив обновленную версию для PlayStation Portable. При этом сохранится и знаменитый девиз «война никогда не была так забавна», и фирменный игровой процесс, сочетающий быстроту действий, стратегические выкладки и море черного-черного юмора. Для тех, кто во времена Cannon Fodder еще под стол пешком ходил или уже слишком стар, чтобы хоть что-то помнить, в игре предусмотрен специальный тренировочный режим. Обучение пригодится и знакомым с оригиналом: в Cannon Fodder для PSP разрешается нападать с воздуха, а список оружия пополнился новыми видами, вроде огнеметов и снайперских винтовок.





КОРОТКИЕ НОВОСТИ

FIGHT NIGHT ROUND 3

ПОДТВЕРЖДЕНА ВЕРСИЯ ДЛЯ PS3.
Издательство Electronic Arts подтвердило, что игра Fight Night Round 3, которой давным-давно наслаждаются владельцы Xbox 360, выйдет для PlayStation 3 зимой. При этом отмечается, что речь идет не просто о переносе, но и о добавлении в игру новых возможностей. Обновленный симулятор бокса позволит вести бои от первого лица: наблюдать за соперником глазами спортсмена и получать хуки и апперкоты прямо в камеру.



GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

ВЫХОД ИГРЫ ОТЛОЖЕН.
Rockstar сообщает о переносе даты выхода игры Grand Theft Auto: Vice City Stories для PlayStation Portable. Путешествие в уже знакомый по GTA: Vice City (PC, PS2) мир порадует геймеров оригинальным сюжетом, обновленными миссиями и переосмысленным игровым процессом 3 ноября, а не 20 октября, как задумывалось ранее. О причинах, побудивших издателя отложить релиз, не сообщается.



JADE EMPIRE

АНОНСИРОВАНА PC-ВЕРСИЯ.
Игра Jade Empire, выпущенная студией BioWare в апреле 2005 года только для Xbox, в январе будущего года обзаведется и PC-версией, в которой геймеров помимо улучшенной графики ожидает набор приятных сюрпризов. В числе последних – улучшенный искусственный интеллект, новые стили ведения боя и монстры. Распространением займется 2K Games, дочерняя компания издательства Take-Two.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Согласно изданию Famitsu, главным героем четвертой части Devil May Cry, разрабатываемой для PlayStation 3, станет совсем даже не симпатяга Данте, а подозрительно похожий на него новичок по имени Неро. Впрочем, списывать со счетов легендарного специалиста по стрельбе и фехтованию пока рано – в игре он обязательно появится, и не раз.

Издательство Eidos сообщает, что разрабатываемая для PC и Xbox 360 игра Battlestations: Midway, выход которой был запланирован на осень, не поступит в продажу до 2007 года.





RAYMAN RAVING RABBIDS

НИКАКИХ ЗАДЕРЖЕК НЕ БУДЕТ.

Издательство Ubisoft решительно опровергает все слухи, что Rayman Raving Rabbids сперва выйдет лишь в Wii-варианте. Представители французской компании клянутся, что и помыслить не могли придержать прочие версии нового Рэймана до мая следующего года – герой почтит своим присутствием все заявленные консоли до конца нынешнего года и ни секундой позже.
Напомним, что Rayman Raving Rabbids анонсирована для PC, PlayStation 2, Game Boy Advance, Nintendo DS, Xbox 360 и, куда уж без нее, Nintendo Wii. За разработкой игры лично наблюдает создатель Рэймана Мишель Ансель.

CANIS CANEM EDIT

BULLY МЕНЯЕТ НАЗВАНИЕ.

Чем ближе появление игры Bully на прилавках, тем больше любопытной информации о ней. Для начала: проект Bully, на который взъелся неутомимый скандалист Джек Томпсон, благополучно допущен к продаже в Австралии, чья цензорская служба славится на весь мир свирепостью и нетерпимостью к насилию в фильмах и видеоиграх. Обзавестись Bully на родине кенгуру удастся всем, кому стукнуло пятнадцать.
Почти одновременно пришла новость, что европейская версия Bully меняет название на Canis Canem Edit, что в переводе с латыни на русский звучит как «Собака ест собаку». Представители Rockstar о причинах замены не сообщают, но, вероятно, таким образом издатель хочет избавиться от неприятного осадка, который остался у многих геймеров (или, скорее, родителей геймеров) после многочисленных скандалов вокруг самой игры и призывов оградить детей от насилия в школе (именно это неприятное явление и называется «буллингом»).
И, наконец, последняя по счету, но не по значимости новость о Canis Canem Edit: европейцы смогут приобрести ее с 27 октября.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

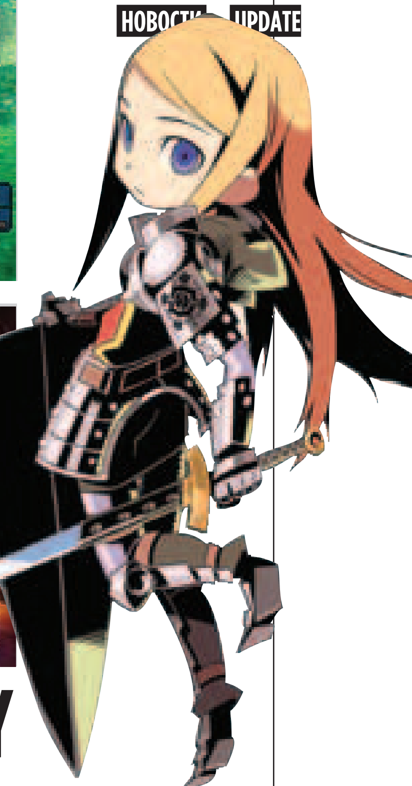
ЭКСКЛЮЗИВ ИЛИ НЕТ?



На проходившей в августе выставке Leipzig Games Convention представители корпорации Microsoft показали конкурентам пару неприличных жестов, объявили себя королями всея галактики и сообщили, что футбольные симуляторы FIFA 07 и Pro Evolution Soccer 6 выйдут исключительно для Xbox 360. Но не прошло и двух недель, как на официальном сайте компании Konami появилось сообщение, что в доклад Microsoft вкралась ошибка и ни о какой исключительности PES6 не может быть и речи – серия является мультиплатформенной и такой останется, как бы создателям Xbox 360 ни хотелось обратного.
Ранее Konami уже сообщала, что шестая часть знаменитого симулятора будет выпущена для PC, PS2, PSP и DS. Создатель сериала Pro Evolution, Синго Такацука в одном из интервью заявил, что в компании разрабатывают и версию для PlayStation 3. По его словам, ожидать игру на прилавках следует ближе к весне, но не раньше 1 января 2007. То есть, завидовать владельцам Xbox 360 обладатели прочих консолей если и будут, то лишь в течение нескольких месяцев, а никак не года.
Недоразумение с псевдоисключительностью усугубляет сама Microsoft, продолжая противоречить создателям PES. «Я могу подтвердить, что next-gen версии PES6 и FIFA 07 останутся эксклюзивными для Xbox 360 еще на протяжении как минимум 12 месяцев, как и было объявлено ранее», – заявил представитель корпорации.







ETRIAN ODYSSSEY

ИГРА ВЫЙДЕТ В АМЕРИКЕ.

Американское отделение компании Atlus решило локализовать японский проект Sekaiju no Meikyuu для Nintendo DS, который в Штатах будет называться Etrian Odyssey. В стране, где недавно родился наследник императорского престола, Etrian Odyssey появится на прилавках в октябре, а американцам придется потерпеть до первого квартала следующего года.
За разработку Etrian Odyssey отвечали небезызвестные в среде игроделов личности, среди которых Кадзуя Ниино (Trauma Center: Under the Knife), Сигэо Комори (Shin Megami Tensei: Devil Summoner) и Юдзо Косиро (Actraiser, Streets of Rage). Американцам игра обойдется в $29.99. Рейтинга она пока не получила, но в Atlus надеются, что ESRB выдаст Etrian Odyssey метку E10+ или T (Teen).

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ВТОРОЙ PSP НЕ БУДЕТ

SONY НЕ ИЗДАСТ УЛУЧШЕННУЮ ВЕРСИЮ ПОРТАТИВНОЙ КОНСОЛИ.

Представители Sony опровергли слухи о возможном выпуске обновленной PlayStation Portable. В то же время Sony намерена уже на выставке Tokyo Game Show представить свежие дополнения для PSP, в том числе камеру и GPS-модуль. Оба аксессуара поступят в продажу на территории Японии до конца года.



MP3-ПЛЕЕР ДЛЯ DS И GBA

КОМПАНИЯ NINTENDO ОСЧАСТЛИВИТ ЕВРОПУ MP3-ПЛЕЕРОМ PLAY YAN.

Nintendo задумала выпустить на территории Европы MP3-плеер, совместимый со всеми карманными консолями компании. Устройство под названием Play Yan использует SD-карты и легко подключается к DS, GBA, GBA SP и GB Micro, позволяя их владельцам наслаждаться любимой музыкой на манер обладателей PSP. Стоимость плеера и дата его запуска пока не определены, но, если верить слухам, уже в октябре он поступит в магазины по цене около 30 евро.



EA НЕ БРОСИТ PS3

ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИЗДАТЕЛЬСТВА УВЕРЯЮТ, ЧТО ПЕРЕНОС ЗАПУСКА PS3 НЕ ОТРАЗИТСЯ НА ПОКЛОННИКАХ ИГР EA.

Следом за сообщением о переносе даты выпуска PlayStation 3 в Европе издательство Electronic Arts, чьи акции как раз упали в цене на 1 доллар 19 центов, поспешило заверить публику, что собирается поддерживать консоль Sony до последнего. «К запуску PS3 в Европе мы подготовим великолепный набор игр, с нетерпением ждем возможности представить их геймерам, проживающим на PAL-территориях», – сообщается в официальном заявлении издательства.

Дэвиг Ярнтон из британского отделения компании Nintendo заявил, что слухи, бугто консоль Wii поступит в прогажу не позднее 24 ноября и обойдется геймерам в 149 евро, – самые обычные домыслы.

При запуске PlayStation 3 в комплекте с ней не бугет поставляться HDMI-кабель, что само собой означает для владельцев дорогих телевизоров и любителей высококачественной графики дополнительные траты на его покупку. Это касается как американской, так и европейской версий консоли.







ЕВРОПА ОСТАЛАСЬ БЕЗ PS3

SCEE РЕШИЛА ПЕРЕНЕСТИ ЗАПУСК PS3 В ЕВРОПЕ НА МАРТ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА.

Представители европейского отделения компании Sony с показной скорбью в голосе и крокодильими слезами на глазах сообщают, что консоль PlayStation 3 не выйдет на PAL-территориях в нынешнем году. Из-за трудностей с производством компания вынуждена перенести европейский старт системы на март 2007 года. В то же время планы по запуску PS3 в Японии 11 ноября и в Северной Америке 17 ноября остаются в силе.

Не исключено, что в высшей степени отвратительный шаг Sony сыграет на руку европейским геймерам (то есть, нам с вами) – пока японцы с американцами займутся тестированием нового детища японского гиганта, мы спокойно понаблюдаем со стороны, послушаем вопли о плюющихся дисками BR-приводах и прочих особенностях поведения консоли. А в марте получим приставку с уже исправленными ошибками и набором проверенных игр. Но вот на компаниях, которые готовили игры к дате запуска PS3, задержка сказалась болезненно. Акции всех ведущих издательств незамедлительно упали в цене: крупные игроки не простили упущенной прибыли от рождественских и новогодних продаж.

Представляющий британское отделение Sony Рэй Макгвайр выразил сожаление по поводу переноса запуска PS3 в Европе. По словам Рэя, раз уж так получилось, Sony сделает все возможное, чтобы мартовский запуск PS3 стал крупнейшим и величайшим событием в истории компании. Лучше бы так и получилось, а то у Sony что ни день, то плохие новости.

А тем временем сетевая общественность не дремлет. На появившемся в Интернете сайте (http://www.thisiswaiting.com) разобиженные геймеры соревнуются в остроумии и умении пользоваться графическими редакторами, выкладывая на всеобщее обозрение картинки, чей смысл легко выразить одной фразой – какие же все-таки обманщики создатели PS3!

ВДВОЕ МЕНЬШЕ

SONY ВЫПУСТИТ МЕНЬШЕ PLAYSTATION 3 ДЛЯ ЯПОНЦЕВ И АМЕРИКАНЦЕВ.

Если после сообщения об отмене ноябрьского запуска PlayStation 3 в Европе американцы с японцами решили, что беда обойдет их стороной, они сильно ошиблись. Кен Кутараги докладывает: к концу нынешнего года Sony произведет лишь два миллиона приставок на оба региона вместо четырех, как задумывалось ранее. К запуску PS3 в Японии (11 ноября) на прилавках окажется 100 тысяч систем, а в Америке в продажу поступят 400 тысяч.

Представители Sony пытаются сделать вид, что ничего из ряда вон выходящего не происходит. Например, не поленились переворошить статистику и выяснить, что год назад во время запуска Xbox 360 на американском рынке присутствовало менее 400 тысяч систем, а к концу нынешнего года PS3 в регионе будет около 1,2 миллиона, что вдвое больше результатов Microsoft. Да, все верно, только в Sony как-то позабыли, что год назад Microsoft запускала Xbox 360 и в Европе, где продала около полумиллиона приставок.



ИГРЫ EIDOS В ЯПОНИИ

КОМПАНИЯ SPIKE ЗАЙМЕТСЯ РАСПРОСТРАНЕНИЕМ TOMB RAIDER: LEGEND И ДРУГИХ ИГР ИЗДАТЕЛЬСТВА EIDOS В ЯПОНИИ.

Eidos передала компании Spike права на издание в Стране восходящего солнца самых ярких проектов британского издательства. Среди «первых ласточек» значатся Lara Croft Tomb Raider: Legend, World War II, Commandos Strike Force и Urban Chaos: Riot Response. Представители Spike уже успели выразить удовлетворение от заключенной сделки: глава компании Мицутоси Сакурай полагает, что договор знаменует начало долгосрочного партнерства между двумя компаниями. Представители Eidos не отстают и расточают комплименты заморским коллегам: президент компании Билл Гарднер отметил, что договоренность со Spike открывает перед Eidos двери к ключевому для индустрии японскому рынку.

ЦИФРЫ ОТ TAKE-TWO

ПОПУЛЯРНЫЕ СЕРИАЛЫ TAKE-TWO ПРОДОЛЖАЮТ СПОСОБСТВОВАТЬ УСПЕХУ КОМПАНИИ.

Издательство Take-Two опубликовало предварительные результаты третьего квартала текущего финансового года, завершившегося для компании 31 июля. Согласно прогнозам, валовой доход компании за отчетный период составит 240 миллионов долларов, что значительно выше результатов прошлого года, когда компании удалось продать товаров только на 170 миллионов. Наиболее благотворное влияние на рост капиталов компании в третьем квартале оказали игры Grand Theft Auto: Liberty City Stories (PS2, PSP), Table Tennis (Xbox 360), Grand Theft Auto: San Andreas (PS2) и Midnight Club 3: DUB Edition REMIX (PS2). Чуть меньшим, но все же достойным упоминания успехом у геймеров пользовались изданные под маркой 2K Games проекты Prey (Xbox 360, PC) и The Elder Scrolls IV: Oblivion (Xbox 360, PC). В то же время в издательстве смотрят в будущее без особого воодушевления. Учитывая сложности перехода на консоли нового поколения, в Take-Two предупреждают, что прибыль в итоге может оказаться несколько ниже, чем планировалось.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

БОЛЛ-ПОБЕДИТЕЛЬ

УВЕ БОЛЛ ПОБЕДИЛ В БОКСЕРСКОМ МАТЧЕ С КИНОКРИТИКОМ.

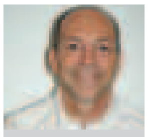
Скандально известный режиссер Уве Болл начал обещанные боксерские поединки с самыми острыми на язык критиками, чтобы собственными кулаками научить их уважать чужой труд. С прискорбием сообщаем, что в первой из пяти запланированных встреч герр Болл победил. Правда, ходят слухи, что перед боем соперника Уве заставили четыре раза посмотреть фильм Alone in the Dark, что лишило его возможности сопротивляться, но подтверждения эта гипотеза не нашла. Как бы там ни было, Болл намерен включить фрагменты записи боя, а также четырех последующих, в экранизацию игры Postal.



У ATARI НОВЫЙ ПРЕЗИДЕНТ

МЕСТО БРУНО БОННЕЛЛА У РУЛЯ ТЕРПЯЩЕГО ФИНАНСОВОЕ БЕДСТВИЕ ИЗДАТЕЛЬСТВА ЗАНЯЛ ДЭВИД ПИРС.

Издательство Atari, чье незавидное финансовое положение скоро войдет в поговорку, объявило о кадровых перестановках. Отныне президентом компании является Дэвид Пирс, ранее работавший в компаниях Universal Pictures, MGM, Sony Pictures и Sony Music Entertainment. До Дэвида кресло президента Atari занимал Бруно Боннелл, которому теперь достался пост исполнительного директора по творческим вопросам и председателя совета директоров.





DOUBLE FINE ПОД КРЫЛОМ VIVENDI

СЛЕДУЮЩУЮ ИГРУ ТИМА ШАФЕРА ИЗДАСТ КОМПАНИЯ VIVENDI.

Издательство Vivendi подтвердило, что именно оно издаст новый проект студии Double Fine Productions – разработчиков Psychonauts (PC, PS2 и Xbox). Не анонсированная пока игра выйдет под маркой Sierra Interactive, подразделения Vivendi, и не станет продолжением все той же Psychonauts.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Китайская компания Soft-World International подала в суд на Square Enix, требуя возместить ущерб в размере 3,78 миллиона долларов. Японская компания обвиняется в том, что в 2004 году подписала с Soft-World договор на выпуск в некоторых азиатских странах неназванной MMORPG, но не предоставила издателям исходный код, сильно затруднив распространение игры.





«МЫ ТАК И ЗНАЛИ!»

В MICROSOFT НЕ УДИВЛЕНЫ ДЕЙСТВИЯМИ SONY И СЧИТАЮТ, ЧТО УЖ ТЕПЕРЬ-ТО XBOX 360 ВЫИГРАЕТ ВОЙНУ ЗА СЕРДЦА ИГРОКОВ.

Нил Томпсон из британского отделения Microsoft, ответственного за распространение игровых приставок, не удивлен решением Sony отложить выпуск PS3 в Европе. «Мы знаем, как сложно запускать консоль во всех регионах сразу, и потому не сюрприз, что Sony от такого плана отказалась, особенно если держать в уме все те непроверенные технологии, которые она собиралась затолкать в приставку». Вволю позлорадствовав, мистер Томпсон отметил, что отсутствие PS3 на европейском рынке никак не повлияет на продвижение Xbox 360. В качестве доводов он привел «великолепный онлайн-сервис, фантастические развлекательные возможности, опциональный HD-DVD привод» и подборку из более чем 160 игр, которую владельцы системы получат к концу года. Все эти обстоятельства, полагает Томпсон, помогут Microsoft в самом ближайшем будущем достичь главной цели – продать 10 миллионов Xbox 360 и закрепить за собой звание лидера на консольном рынке.

У NINTENDO ВСЕ В ПОРЯДКЕ



«БОЛЬШАЯ N» РАПОРТУЕТ, ЧТО ЗАПУСК WII ПРОЙДЕТ УСПЕШНО.

Пока Sony изо всех сил думает, как бы оправдать срыв общемирового запуска PlayStation 3, а представители Microsoft ехидно гогочут и норовят побольнее укусить споткнувшегося гиганта, компания Nintendo выглядит этаким принцем на белом коне, который молча делает свое дело и даже взглядом не удостаивает дерущихся в грязи конкурентов.
Как сообщают официальные представители «Большой N», планы по запуску консоли Wii в четвертом квартале остаются в силе. Так же не изменилось и намерение выпустить к 31 марта 2006 года не менее шести миллионов приставок. Заминок с производством у компании не предвидится: Nintendo уже получила от IBM первые партии чипов Broadway для Wii, и с уверенностью смотрит в будущее. Официальные заявления о запуске системы и ее цене будут сделаны буквально в ближайшие дни.


Акелла
ЖАНР ACTION / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ
ОПЕРАЦИЯ ФЛЭШПОИНТ 2
ARMED ASSAULT
«Операция "Флэшпоинт" 2» - яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.
ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:
• Современный графический движок и прекрасная анимация
• Широкий выбор оружия и средств передвижения
• Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
• Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
• Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
• Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
• Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
• Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
• Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире
РЕКЛАМА
Bohemia Interactive
© 2006 "Akella" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megbox.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
Акella

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ВИРТУАЛЬНЫЕ ПОКУПКИ

ПЕРВЫЙ ОФИЦИАЛЬНЫЙ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИН ПО ЦИФРОВОЙ ПРОДАЖЕ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР ЗАЗЫВАЕТ ПОКУПАТЕЛЕЙ.

Интернет-магазин GamePitStop.ru, открывшийся в апреле 2006 года, предлагает посетителям непривычную для России услугу: купить игру и тут же скачать ее, не тратя время на вызов курьера, походы в магазин или почтовое отделение. На выбор предлагается несколько способов приема платежей: RuPay, WebMoney, Yandex-деньги, Rapida, а также SMS-оплата. Для первого запуска доступ в Интернет также необходим – потребуется ввести специальный лицензионный ключ, чтобы сервер StarForce удостоверился в подлинности копии. GamePitStop.ru сотрудничает с ведущими издателями и разработчиками: JoWood, «Руссобит-М», GFI, поэтому список предлагаемых игр постоянно пополняется.

ОСЕННИЙ КУБОК «СИ»

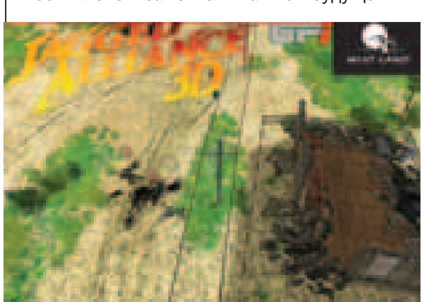
ПУСТЬ ПОБЕДИТ САМЫЙ ДОСТОЙНЫЙ!

Традиционный Осенний Кубок «Страны Игр» пройдет в рамках молодежного фестиваля «Цифровой Мир 2006» 18-21 октября 2006 года в МВЦ «Крокус Экспо». Тренируйтесь, мастера файтингов: бои на турнире по Tekken 5 обещают быть жаркими! А для виртуальных гонщиков откроются трассы Need For Speed: Most Wanted. Запланированы увлекательные состязания и по другим играм. Победителей ждут не только красивые кубки и слава лучших консольных спортсменов города, но и достойный призовой фонд. Подробнее о дисциплинах и месте проведения читайте в новостях на http://www.gameland.ru

JAGGED ALLIANCE 3D МЕНЯЕТ НАЗВАНИЕ

STRATEGY FIRST РАСТОРГЛА ДОГОВОР С GFI О РАЗРАБОТКЕ ИГР СЕРИАЛА JAGGED ALLIANCE.

Компания Strategy First сообщает о расторжении соглашения с компанией GFI о разработке игр сериала Jagged Alliance. Тем не менее, Jagged Alliance 3D от студии GFI Russia (бывшей MiST land – South) выйдет на территории нашей страны в октябре нынешнего года, как и планировалось ранее, хотя и под другим названием. Представители GFI сообщают, что работы над игрой идут по прежнему графику, а новое название будет объявлено в самом ближайшем будущем.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

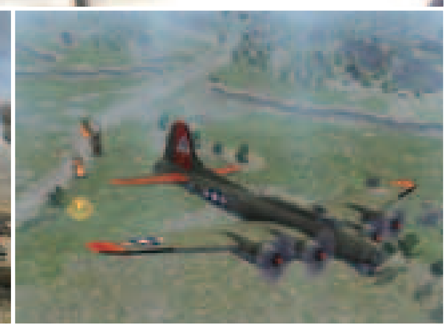
Компания 1С рапортует, что уже 15 сентября геймерам удастся сесть за штурвал легендарного Huey в симуляторе «Вертолеты Вьетнама: UH-1» от команды G5 Software.

«Акелла» сообщает, что 12 октября одновременно с запуском фильма «Меченосец» в продажу поступит одноименная игра в жанре TPS. Сюжет ее будет не только повторять, но и дополнять историю главного героя по имени Саша, которую поведают нам в кинокартине.

Виртуальный мир «Рагнарок Онлайн» вновь расширяется: добавлен новый, 9-й эпизод игры. Нововведений не счесть, упомянем лишь о самых долгожданных – третий, «экспертный» уровень профессий и свадьбы, дающие супругам значительные игровые преимущества. Кстати, «РО» расширился не только «вглубь». Одновременно с вводом нового эпизода был открыт третий игровой сервер Iris. Не пропустите, клиент «Рагнарок Онлайн» последней 9.0 версии ждет вас на нашем диске.







«КОМБАТ» МЕНЯЕТ НАЗВАНИЕ

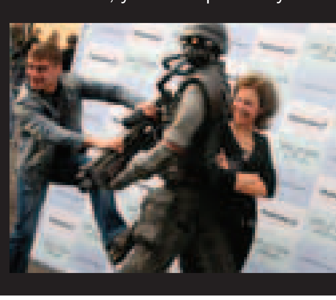
РАЗРАБАТЫВАЕМАЯ СТУДИЕЙ GFI UA СТРАТЕГИЯ ОБРЕЛА НОВОЕ ИМЯ.

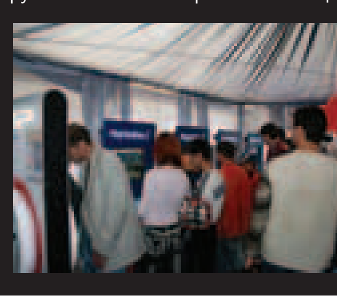
Компания GFI и студия GFI UA щелкают каблуками, отдают честь и докладывают: стратегия в реальном времени с элементами RPG, которая ранее была известна под кодовым именем «Комбат», обрела официальное название. Отныне проект следует именовать не иначе как «Офицеры».
Смена названия никак не повлияет на содержимое диска, который появится в продаже уже в самом ближайшем будущем. Обширные игровые локации в 25 квадратных километров, тысячи солдат, динамическая смена дня и ночи, погодные эффекты, влияющие на ход боя, и все прочие обещания разработчиков остаются в силе. Никуда не исчезнут и богатые тактические возможности, имитация линий снабжения и реалистичная система повреждений. В общем, «Офицеры» не ударят в грязь лицом и будут именно такими, какими их хотели бы видеть игроки.

PLAYSTATION – В МАССЫ!

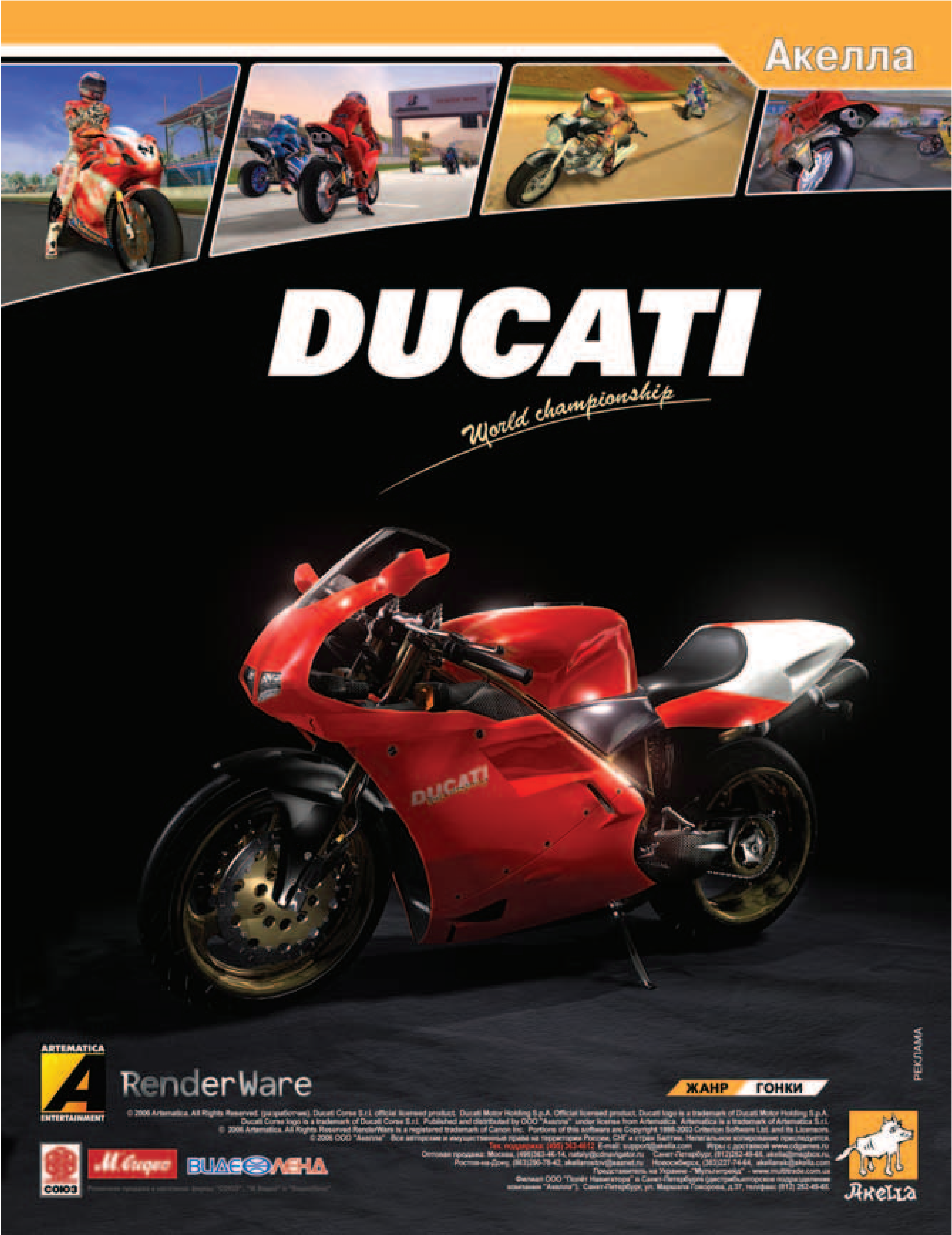
КОМПАНИЯ VELLOD ПОДГОТОВИЛА СЮРПРИЗ ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ И ГОСТЕЙ СТОЛИЦЫ НА ДЕНЬ ГОРОДА.

Празднование дня города в Москве, надо сказать, выдалось не слишком запоминающимся. На фоне бедной культурной программы выгодно выделялся небольшой павильон PlayStation на Театральной площади, где компания Vellod при поддержке европейского отделения Sony организовала демонстрацию публике новых игр для игровых приставок.
В павильоне поместились 8 стендов с PlayStation 2 и 12 с PSP. Компания решила ознакомить с новинками консольного рынка самую широкую аудиторию, в том числе и тех, у кого марка Sony ассоциируется лишь с бытовой техникой. Демонстрировались самые разнообразные игры: LocoRoco и God of War, Tekken 5 и «Полиция Майами. Отдел нравов» с «Тачками». А сфотографироваться на память предлагалось в обнимку с двухметровой статуей бойца-«хеллгаста» из Killzone. По информации Vellod, их павильон посетили 2837 человек – внушительное количество. Нам остается лишь порадоваться этому несомненному шагу вперед в деле популяризации игровых приставок в России и поздравить компанию Vellod с успешно проведенной рекламной акцией.







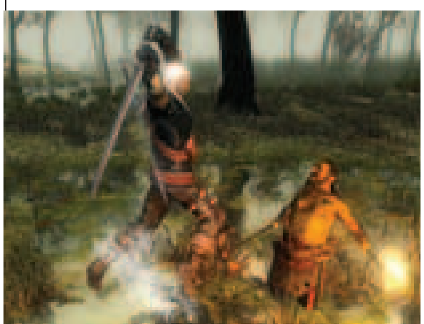

Акелла
DUCATI
World championship
ARTEMATICA
ENTERTAINMENT
RenderWare
ЖАНР ГОНКИ
РЕКЛАМА
СОЮЗ
ВИДЕОЛЕНД
Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ИЗДАТЕЛЬ ДЛЯ «ВЕДЬМАКА»

ATARI ВОЗЬМЕТ НА СЕБЯ ЗАБОТЫ ПО РАСПРОСТРАНЕНИЮ THE WITCHER В ЕВРОПЕ И АЗИИ.

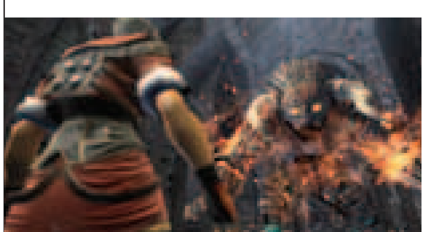
CD Project договорилась с Atari о распространении игры The Witcher на территории Европы и Азии. Эта компьютерная RPG, сюжет которой навеян книгами польского писателя Анджея Сапковского о похождениях ведьмака Геральта, появится на прилавках магазинов весной следующего года. О дате американского релиза пока ничего не сообщается.



ENCHANTED ARMS ДЛЯ PS3?

ПОЯВИЛАСЬ ИНФОРМАЦИЯ О РАЗРАБОТКЕ RPG ENCHANTED ARMS ДЛЯ НОВОЙ КОНСОЛИ SONY.

Разработанная студией From Software игра [eM] -eNCHANT arM- (Enchanted Arms) появилась в январе 2006 года и стала первой японской RPG для платформы Xbox 360. Западный релиз Enchanted Arms состоялся совсем недавно, а в From Software уже вовсю трудятся над ее новой версией.
Как сообщают источники среди японских распространителей, Enchanted Arms выйдет для PlayStation 3. Никаких данных о возможных изменениях и дополнениях пока нет, но известно, что в продажу игра поступит уже ближайшей зимой. Если это действительно так, у детища From Software есть все шансы обзавестись новым титулом – «первая JRPG для PlayStation 3».



SOUL CRADLE

NIPPON ICHI ПРЕДСТАВИЛА НОВУЮ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 2.

Компания Nippon Ichi анонсировала новый проект для PlayStation 2. Игра называется Soul Cradle: Sekai wo Kurau Mono и относится к жанру (какой сюрприз!) strategy/RPG. Действие Soul Cradle развернется в средневековом мире, где человечество умудряется мирно сосуществовать с разномастными чудовищами. Как заведено, не обойдется без разрушения мира, страшных и ужасных противников, а также обязательного семнадцатилетнего юноши, которому надлежит распутать клубок из заговоров и зловещих планов. В Японии Soul Cradle выйдет в следующем году.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Sega обязалась издать Ore no Dungeon, анонсированную студией Climax для PlayStation Portable почти год назад, а затем таинственным образом пропавшую из нашего поля зрения. Как сообщают представители компании, выпуск проекта в Японии намечен на 30 ноября.

22 ноября нынешнего года станет знаменательным днем для японских любителей ролевых игр. Именно тогда на прилавки магазинов поступят сразу три игры: Riviera: Yakusoku no Chi (Riviera: The Promised Land) и Jeanne D'Arc для PlayStation Portable, а также Tales of Destiny для PlayStation 2.

Nihon Falcom официально подтвердила, что ведется разработка новой части ролевого сериала Ys. Информации о сюжете, игровом процессе и дате выхода игры пока нет.







ЮБИЛЕЙ WILD ARMS

SONY РАСПИСАЛА БЛИЖАЙШЕЕ БУДУЩЕЕ ИЗВЕСТНОГО RPG-СЕРИАЛА.

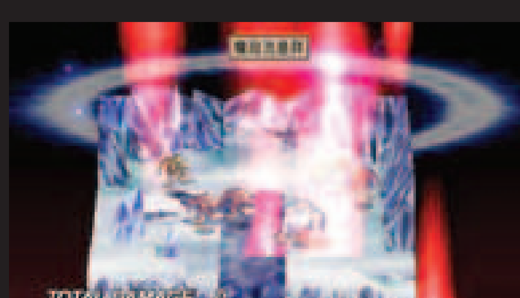
В нынешнем году сериал Wild Arms отмечает круглую, как апельсин, дату – десятилетие собственного существования. Праздновать в Sony решили традиционным для игровой индустрии образом – выпуском новых частей. В начале сентября в далеком Токио были сделаны сразу два немаловажных для фанатов Wild Arms заявления. Первое из них касается даты выхода Wild Arms: The Vth Vanguard (PS2): жители Японии заполучат ее 12 декабря. Вторая весть предназначена для владельцев PlayStation Portable: в обозримом будущем им также достанется собственная Wild Arms. Правда, какой именно будет новая игра, не уточняется. Представители SCE сообщили публике лишь название – Wild Arms Cross Fire, а прочие подробности, вроде особенностей игрового процесса и даты выхода, пока утаили.
Примерно в то же время появилось объявление и о выпуске трех частей Wild Arms в рамках серии PlayStation 2 the Best. Уже 19 октября на территории Страны восходящего солнца поступят в продажу бюджетные издания Wild Arms: Alter Code: F, Wild Arms: Advanced 3rd и Wild Arms: The Fourth Detonator, каждое из них будет стоить всего-то 1800 йен, что равно 15 с копейками долларам.

DISGAEA ДЛЯ PSP

NIPPON ICHI ГОТОВИТ К ВЫПУСКУ ЯПОНСКУЮ ВЕРСИЮ DISGAEA PORTABLE И ПЛАНИРУЕТ АМЕРИКАНСКИЙ РЕЛИЗ.

Вволю потешившись на просторах PlayStation 2, компания Nippon Ichi Software решила взять курс на покорение другой платформы Sony – PlayStation Portable, о чем свидетельствует свеженький анонс Makai Senki Disgaea Portable. Культовая стратегия, увидевшая свет на PS2 в 2003 году и поработившая умы тысяч и тысяч геймеров не только замысловатой боевой системой, но и дико, безумно, сногсшибательно смешными диалогами, выйдет на PSP в Японии уже в конце ноября. Разработчики обещают пингвинов-зомби и прочих любимцев, а заодно набор новых сценариев и подземелий. Не обойдется и без сюрпризов, вроде «героев, которых никто не ожидал увидеть в Disgaea». Наверное, речь идет о Данте. Или Микки Маусе. Или, может быть, СиДжее из GTA. В общем, мы заранее говорим Nippon Ichi спасибо, хоть и не знаем, кого нам преподнесут. Точных данных о выпуске Disgaea Portable в Штатах пока нет, но представители NIS уверяют, что лишь об этом и мечтают. На официальном сайте американского отделения компании фэнам предлагается лично проголосовать за появление англоязычной версии Disgaea.







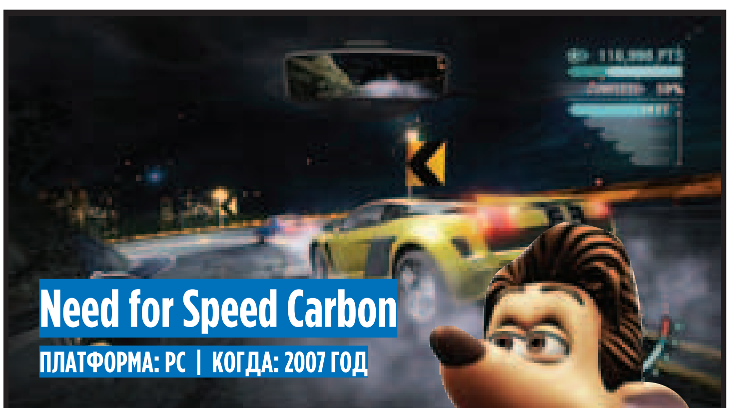

Акелла
american mcgee
ПРЕДСТАВЛЯЕТ
BAD DAY LA
... Ты готов пережить катастрофу?
РЕКЛАМА
Перед вами - герой поневоле и спаситель простых американцев от всяческих бед и напастей. Энтони Уильямс, бывший голливудский агент, а ныне - обычный бродяга, который хочет только одного: чтобы его оставили, наконец, в покое! Его безмятежные скитания по трущобам и закоулкам Лос-Анджелеса были грубейшим образом прерваны целой лавиной катастроф, которые обрушилась на чудесный американский город. Сначала Лос-Анджелес сотрясли подземные толчки, а с небес хлынул огненный дождь; затем - как всегда неожиданно - нанесли коварный удар по демократии мексиканские вооруженные силы, а невесть откуда вылезли отвратительные живые мертвецы... Мудрено ли, что мистер Уильямс не выдержал - и тут такое началось!
ENLIGHT
© 2006 Enlight Software Ltd.
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Акеllа



Final Fantasy XII

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 2007 ГОД

Меньше месяца осталось до англоязычного релиза одной из самых ожидаемых игр последних пяти лет. Летающие корабли и сокровища древних правителей, муглы и чокобо, предательства и преданность, бескрайние поля и опасные джунгли – Final Fantasy XII подарит нам все это и много больше. Крайне непохожая на своих предшественниц, двенадцатая часть держит планку качества – впечатляющие продажи в Японии (по числу распроданных копий FFXII не уступает десятой части) свидетельствуют об этом. Не пропустите историю о непростой участи далмаскианской принцессы и ее соратников – на подходе возможная игра года!



Need for Speed Carbon

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД



Flushed Away

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	06.10	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
✓	06.10	Gothic III	JoWood	Европа
	06.10	Heroes of Annihilated Empires	GCS Game World	Европа
✓	06.10	Mage Knight Apocalypse	Deep Silver	Европа
	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
	06.10	Sid Meier's Railroads!	2K Games	Европа
✓	10.10	Age of Empires III: The Warchiefs	Microsoft	США
✓	13.10	Stronghold Legends	2K Games	Европа
	17.10	Sam & Max Episode 1: Culture Shock	Telltale Games	США
	17.10	UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
	19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
✓	20.10	Battlefield 2142	Electronic Arts	Европа
	20.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
☑	20.10	Neverwinter Nights 2	Atari	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
	24.10	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	США
	24.10	F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	США
✓	24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
	24.10	Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	Lucas Arts	США
✓	24.10	Test Drive Unlimited	Atari	США
☑	24.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США

PLAYSTATION 2

✓	02.10	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	Европа
	03.10	Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri	Tecmo	США
	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
	10.10	Avatar: The Last Airbender	THQ	США
	10.10	God Hand	Capcom	США
✓	10.10	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus	США
✓	10.10	Tales of the Abyss	Namco Bandai	США
	13.10	Scarface: The World Is Yours	VU Games	Европа
☑	17.10	Bully	Rockstar	США
	17.10	Eureka Seven - Vol 1: The New Wave	Namco Bandai	США
	17.10	Family Guy	2K Games	США
	17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
✓	20.10	Destroy All Humans! 2	THQ	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
✓	24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
✓	24.10	Test Drive Unlimited	Atari	США
☑	24.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США

GAMECUBE

	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
☑	24.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США

XBOX

	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	NHL 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа

☑ Потенциальный хит ✓ Скорее всего, очень даже неплохая игра



Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

✓	09.10	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	США
	10.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	США
	13.10	Scarface: The World Is Yours	VU Games	Европа
✓	17.10	Bully	Rockstar Games	США
	17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
✓	20.10	Destroy All Humans! 2	THQ	Европа

XBOX360

	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	NHL 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
✓	17.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
✓	24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США

GBA

✓	01.10	Mega Man Anniversary Collection	Capcom	США
	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
	10.10	Avatar: The Last Airbender	THQ	США
	10.10	Summon Night: Swordcraft Story 2	Atlus	США
✓	13.10	Rebelstar: Tactical Command	Atari	Европа
	20.10	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
	24.10	Tony Hawk's Downhill Jam	THQ	Европа

NINTENDO DS

	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
	10.10	Avatar: The Last Airbender	THQ	США
✓	10.10	Contact	Atlus	США
✓	13.10	Age of Empires: The Age of Kings	THQ	Европа
	13.10	Ys Strategy	Konami	Европа
	17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
✓	17.10	Touch Detective	Atlus	США
	20.10	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
	24.10	Tony Hawk's Downhill Jam	THQ	Европа

PSP

	03.10	MotoGP	Namco Bandai	США
	06.10	NBA 07	SCEA	Европа
	06.10	NBA Live 07	Electronic Arts	Европа
	06.10	Open Season	Ubisoft	Европа
	06.10	Pilot Academy	Rising Star	Европа
	08.10	Scarface: Power. Money. Respect.	VU Games	США
✓	09.10	Mortal Kombat: Unchained	Midway	США
	10.10	Avatar: The Last Airbender	THQ	США
✓	10.10	Gun Showdown	Activision	Европа
	13.10	Power Stone Collection	Capcom	Европа
	13.10	Ridge Racer 2	SCEE	Европа
	17.10	Ace Combat X: Skies of Deception	Namco Bandai	США
	17.10	Family Guy	2k Games	США
	17.10	WTF	D3	США
✓	20.10	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
	23.10	Dungeon Siege: Throne of Agony	Take 2	США



Every Extend Extra

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 2007 ГОД

Студия Тецуи Мидзугути уже порадовала нас двумя любопытными играми для портативных консолей, в которых традиционная для пазлов механика сочетается с новыми идеями, а результат преподносится в крайне стильной обертке. В случае с Every Extend Extra нас ждет преображенный двумерный вертикальный шутер: мастера из Q Entertainment взяли за основу homebrew-проект для PC, существенно переработали и дополнили – и вскоре выпускают на PSP. Стрелять, впрочем, толком и не придется – лишь самоуничтожаться, да с таким расчетом, чтобы создать максимально длинную цепочку взрывов.



Marvel: Ultimate Alliance

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД



Guild Wars Nightfall

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

TBA («To Be Announced») Дата релиза не объявлена.

Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Последние дни летнего затишья преподносят нам очередную перетасовку завсегдатаев чартов. В «Союзе», например, прибавили в спросе Tekken 5 и Burnout Revenge, зато вчерашние лидеры – второй «Ледниковый период» да обе части Grand Theft Auto – покинули чарт. Advanced Warfighter вышел на джевеле – покупатели довольны, разбирают с энтузиазмом. Чуть с меньшим – второй Stronghold и «Черного корсара». Про кинолицензию и вовсе можно не упоминать – «Пираты», «Тачки» и «Отдел нравов» повелевают умами и кошельками соотечественников.
В Великобритании единственная громкая августовская новинка – Ninety-Nine Nights для Xbox 360 – стартовала далеко не лучшим образом, зато в Японии лидерство наконец-то за PSP-проектом, новой стратегией по мотивам бессмертной саги о Гандамах. Впрочем, игры для DS оккупируют семь из десяти позиций чарта, так что с миром все в порядке. Главную же новость сегодняшней сводки мы оставили напоследок. Из японской десятки лучших наконец-то вылетела первая часть Brain Training – пробыв там более года. Суммарные же продажи мозготренинга от профессора Кавасимы перевалили за отметку в три миллиона копий.



Европейский хит-парад





■	1	Saints Row	THQ
▼	2	Cars	THQ
▼	3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2
▼	4	New Super Mario Bros	Nintendo
■	5	The Sims 2: Glamour Life Stuff	Electronic Arts
▼	6	The Sims 2	Electronic Arts
▼	7	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
▼	8	Pro Evolution Soccer 5	Konami
■	9	Reservoir Dogs	Eidos
▼	10	Animal Crossing: Wild World	Nintendos

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии





■	1	Final Fantasy III	Square Enix	DS
–	2	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
■	3	Rune Factory: Shin Bokujou Monogatari	Marvelous	DS
▲	4	Kahashima Ryuuta Kyoujo Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
▲	5	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	DS
▼	6	Tamagotchi no Puchi Puchi Omisecchi Gohi-Kini	Namco Bandai	DS
▼	7	Mario Basket 3 on 3	Nintendo	DS
▲	8	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
▲	9	Kahashima Ryuuta Kyoujo no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
▲	10	Eigoga Nigatena Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ».
Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ■ впервые попала
- – позиция не изменилась

PS2 (GamePark)





–	1	Gran Turismo 4
▲	2	Burnout Revenge
–	3	Tekken 5
▲	4	Killzone
▼	5	God of War
▼	6	Soul Calibur III
▼	7	The Godfather
▲	8	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
■	9	Battlefield 2: Modern Combat
▲	10	Jak 3

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)





■	1	Tekken: Dark Resurrection
▼	2	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
▲	3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
▼	4	Pursuit Force
▼	5	Полиция Майами. Отдел нравов
–	6	Daxter
–	7	Burnout Legends
▲	8	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
▼	9	Loco Roco
▲	10	Tomb Raider: Legend

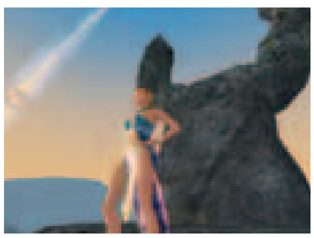
КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PS2



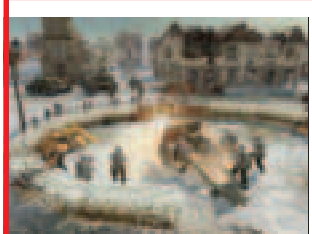

1. Tekken 5
2. Burnout Revenge
3. God of War
4. The Godfather
5. Gran Turismo 4
6. Killzone
7. True Crime: New York City
8. Final Fantasy X
9. Simpsons: Hit & Run
10. Harry Potter and the Goblet of Fire

PC (Box)

1. EverQuest 2
2. The Sims 2 (руская версия)
3. Battlefield 2 Deluxe Edition
4. Need for Speed: Most Wanted
5. Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
6. The Sims 2: Бизнес
7. The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи
8. World of Warcraft
9. FIFA World Cup 2006
10. The Godfather

PC (Jewel)




1. В тылу врага 2
2. Bad Day LA
3. Rise of Nations: Rise of Legends
4. Тачки
5. Call of Cthulhu: Dark Corner of the Earth
6. The Elder Scrolls IV: Oblivion
7. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter
8. FlatOut 2
9. Stronghold 2
10. Ядерный титбит 2

PSP

1. Полиция Майами. Отдел нравов
2. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
3. Medievil: Resurrection
4. Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
5. Burnout Legends
6. Need for Speed Underground Rivals
7. Loco Roco (русская версия)
8. Tomb Raider: Legend
9. Harry Potter and the Goblet of Fire
10. Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца

КОММЕНТАРИИ

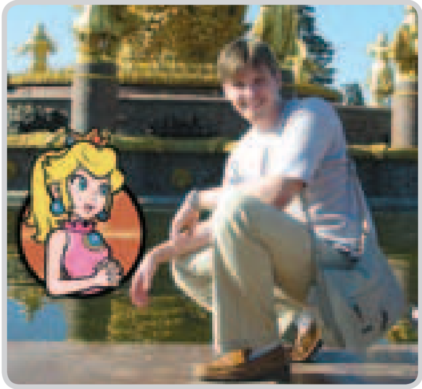
Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВСТУПАЕТ В СВОИ ПРАВА ОСЕНЬ, ВИДЕОРОЛИКИ СЫПЛЮТСЯ КАК ИЗ РОГА ИЗОБИЛИЯ, А ВИДЕОИГРЫ ПОЯВЛЯЮТСЯ БУКВАЛЬНО ОДНА ЗА ДРУГОЙ – ТОЛЬКО УСПЕВАЙ ИЗ ПЕЧИ ВЫНИМАТЬ. СИЛЬНЫЕ МИРА СЕГО ЗАВОРОЧАЛИСЬ В СВОИХ БЕРЛОГАХ, ДРУГ ЗА ДРУЖКОЙ ПРОСЫПАЮТСЯ ОТ ЛЕТНЕЙ СПЯЧКИ, ТО ДАТУ ВЫХОДА PS3 ПЕРЕНЕСУТ, ТО ЦЕНУ НА WII ОБЪЯВЯТ. В ОБЩЕМ, НЕ СКУЧНО, ДИСК ПРОСТО ЛОМИТСЯ ОТ ВКУСНЕЙШЕЙ НАЧИНКИ. ТУТ ВАМ И ВИДЕООБЗОР ДОЛГОЖДАННОГО ШУТЕРА ПО МОТИВАМ FINAL FANTASY VII (DIRGE OF CERBERUS), И ПОДРОБНЫЙ ОТЧЕТ О RPG-ПОДОБНОЙ «НАСЛЕДНИЦЕ SHENMUE» (YAKUZA), И СВЕЖЕЕ ВИДЕО ОТ САМОГО ХИДЕО КОДЗИМЫ (METAL GEAR 4), И ДОЛГОЖДАННЫЕ ВИДЕОПОДРОБНОСТИ О НОВОЙ «ЖАЖДЕ СКОРОСТИ» (NEED FOR SPEED CARBON). А ТАКЖЕ НОВАЯ ПОРЦИЯ ПОХОЖДЕНИЙ ГОРДОНА ФРИМЕНА, ТЯЖЕЛОВООРУЖЕННЫЕ РОБОТЫ, СУМАСШЕДШИЕ ЗАЙЦЫ, КРАСОТКИ В БИКИНИ, СТРАСТИ ПО ТИБЕРИУМУ И, КОНЕЧНО ЖЕ, ГИГАНТСКИЕ ВРАЖЕСКИЕ КРАБЫ!

//АРТЕМ ШОРОХОВ



НА ВИДЕОЧАСТИ

ЦЕЛЫХ **6** ВИДЕОПРЕВЬЮ

РОВНО **5** ВИДЕООБЗОРОВ

ТРАДИЦИОННЫЕ **4** РОЛИКА В «БАНЗАЕ»

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ ! ВИДЕОПРЕВЬЮ

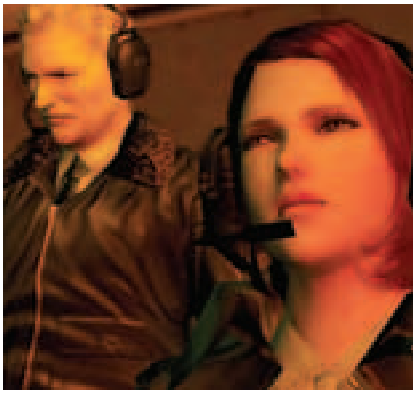


NEED FOR SPEED CARBON

ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Итак, начало положено. Как вы помните, в первой серии Снейк успешно добрался до секретной базы близ Целиноярска, лихо разделался со всей шайкой Оцелота и ему остается только успешно доставить Соколова к точке эвакуации. Стоп! Не слишком ли все быстро и счастливо все кончается? Конечно же нет, но раскрывать секретов не станем. Смотрите сами.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ВидеоФакты – выпуск самых горячих видеоновостей о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- Трейлеры – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- Банзай! – четыре ролика от рубрики «Банзай!».







Для некоторых роликов видеочасти (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

COMMAND & CONQUER TIBERIUM WARS

Интервью с исполнительным продюсером

Майк Верду рассказывает о том, что стало с миром Command & Conquer со времен предыдущей части, а также о всех сторонах нового вооруженного конфликта.



Полный список

SPECIAL
- Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- Интервью с исполнительным продюсером Command & Conquer Tiberium Wars

ВИДЕООБЗОРЫ:
- Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus PS2
- Yakuza PS2
- Reservoir Dogs PS2
- Emergency 4 PC
- X-Men: The Official Game PS2

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Half-Life 2: Episode Two PC
- Dead or Alive Xtreme 2 Xbox360
- Need For Speed Carbon PS2
- Medieval 2: Total War PC
- Elveon PC PS3 Xbox360
- Call of Duty 3 Xbox360

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Unreal Tournament 2007 PC
- Genji: Days of the Blade PS3
- Rayman Raving Rabbids Wii
- Battlefield 2142 PC
- Forza Motorsport 2 Xbox360

БАНЗАЙ:
- Kamen Rider Kabuto (опенинг)
- Naruto – Vellum no Jutsu (клип)
- Berserk (российский трейлер)
- Do As Infinity – Robot (клип)

ВИДЕОФАКТЫ:
- Sam & Max Episode 1: Culture Shock PC
- Chaos Wars PS2
- World of Warcraft: The Burning Crusade PC
- Castle Crashers Xbox360
- Kengo Zero Xbox360
- Evidience: The Last Ritual PC
- Unreal Tournament 2007 PC
- Metroid Prime 3: Corruption Wii
- Anno 1701 PC
- Chrome 2 PC

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS PS3

И снова у нас в гостях Хидео Кодзима с «полуновым» трейлером Metal Gear Solid 4 – вся вторая его половина в точности повторяет самый первый трейлер годовалой давности. Зато первые три минуты – абсолютно новые и показывают жестокую расправу взвода Метал Гиров над несчастными солдатами. Но главная ценность свежего ролика в том, что мы снабдили его русскими субтитрами, подготовленными нашим главным металгироведом.




ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

UNREAL TOURNAMENT 2007 PC

трейлер/геймплей

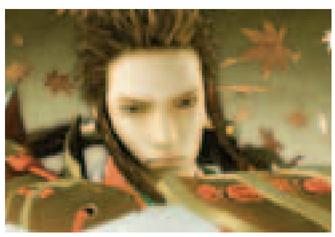
Гигантские шагающие роботы, яркие лучи лазеров, грозные бойцы в тяжелых скафандрах верхом на воздушных скейтбордах – вот он какой, кровавый спорт будущего!



GENJI: DAYS OF THE BLADE PS3

геймплей

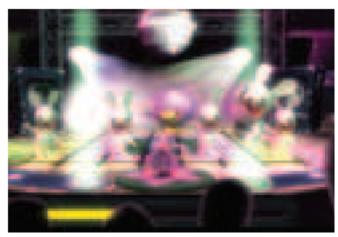
Особых отличий от первой части пока не видать – за исключением похорошевшей графики и возможности на ходу менять героев. А нам того и надо!



RAYMAN RAVING RABBIDS Wii

трейлер

И снова звери на тропе комедийной войны. Вслед за обезьянками из Ape Escape топочут бешеные зайцы из Rayman Raving Rabbids. Одной из первых жертв пал сам Сэм Фишер!



ВИДЕОПРЕВЬЮ

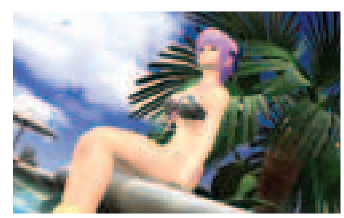
HALF-LIFE 2 EPISODE TWO PC

Наконец-то Valve решилась продемонстрировать игровой процесс во всей красе. Спешите видеть!



DEAD OR ALIVE XTREME 2 Xbox 360

Лето настоящее уже прошло, но лето виртуальное нас еще только ждет. Очаровательные девушки снова собрались к Заку на остров.

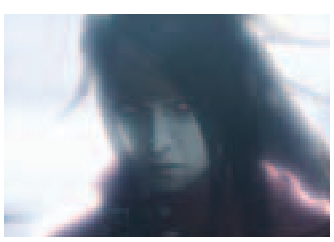


ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ В ИГРЫ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, МЫ ЕЩЕ И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ ЭКСПЕРТОВ. ИНОГДА МЫ ДЕЛАЕМ МУЗЫКАЛЬНЫЕ КЛИПЫ НА ОСНОВЕ СВЕЖИХ ИГР.

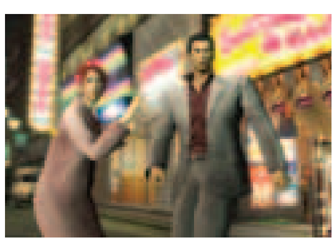
FFVII: DIRGE OF CERBERUS PS2

И все же, хит или провал? Настало время расставить все точки над «i». Ваш выход, мистер Валентайн!



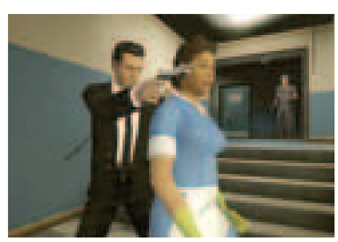
YAKUZA PS2

И снова японская мафия свила гнездо на нашем диске. Теперь якудза заговорили по-английски!



RESERVOIR DOGS PS2

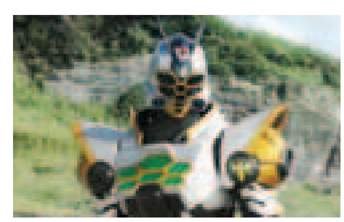
На прицел игроделам угодили культовые «Бешеные псы». Что за игру можно по ним сделать?



БАНЗАЙ

KAMEN RIDER KABUTO – ОПЕНИНГ

Опенинг игрового сериала Kamen Rider Kabuto, который в наши дни – вот прямо сейчас! – идет на японском телевидении.



NARUTO – VELLUM NO JUTSU – КЛИП

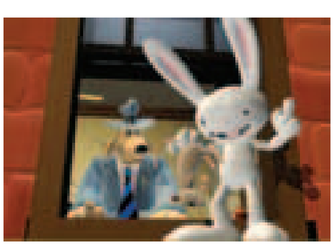
Впечатляющий фанатский клип Vellum no Jutsu, смонтированный из сцен аниме Naruto. Долой филлеры, верните в Naruto радость!



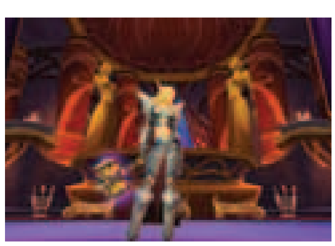
ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

SAM & MAX EPISODE 1: CULTURE SHOCK



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE



CHROME 2



• Sam & Max Episode 1: Culture Shock PC • Chaos Wars PS2 • World of Warcraft: The Burning Crusade PC • Castle Crashers Xbox360
• Kengo Zero Xbox360 • Evidience: The Last Ritual PC • Unreal Tournament 2007 PC • Anno 1701 PC • Chrome 2 PC • Metroid Prime 3: Corruption Wii

Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL



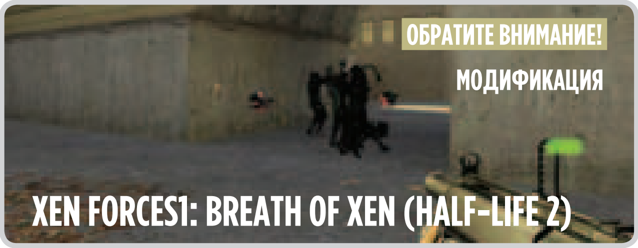
ИНТЕРЕСНО ВСЕ-ТАКИ БЫВАЕТ НАБЛЮДАТЬ ЗА СРОКАМИ ВЫХОДОВ СИКВЕЛОВ УСПЕШНЫХ ИГР – ОДНИ ШТАМПУЮТСЯ ЕЖЕГОДНО, А ДРУГИХ ПРИХОДИТСЯ ЖДАТЬ ПО ВОСЕМЬ ГОДКОВ. КАК, НАПРИМЕР, НОВОГО ГРАДОСТРОИТЕЛЬНОГО СИМУЛЯТОРА CAESAR, ТРЕТЬЯ ЧАСТЬ КОТОРОГО ВЫШЛА В ДАЛЕКОМ 1998 ГОДУ. ЗАТО ТЕПЕРЬ ВЫ МОЖЕТЕ НАСЛАДИТЬСЯ ДЕМО-ВЕРСИЕЙ ДОЛГОЖДАННОГО СИКВЕЛА. ТЕМ ЖЕ, КТО НЕ ГОРОДА ПРИВЫК ВОЗВОДИТЬ, А ГРАВИТАЦИОННОЙ ПУШКОЙ РАЗМАХИВАТЬ, В ПРЕДВКУШЕНИИ НОВОЙ ГЛАВЫ В ЭПОПЕЕ HALF-LIFE 2 ПРЕДЛАГАЕМ ОЗНАКОМИТЬСЯ С МОДИФИКАЦИЕЙ XEN FORCES1. ПРИМЕЧАТЕЛЬНО, ЧТО ДАННЫЙ МОД БЫЛ СОЗДАН НАШИМ С ВАМИ СООТЕЧЕСТВЕННИКОМ. НУ А ЕСЛИ ВЫ СЧИТАЕТЕ ЧАСЫ ДО ВЫХОДА НОВОЙ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO, ПРОПИСЫВАЕМ ПОСЕЩЕНИЕ РАЗДЕЛА «ВИДЕОРОЛИКИ», В КОТОРОМ ПОСЕЛИЛАСЬ ШЕСТИМИНУТНАЯ НАРЕЗКА ИЗ ГРЯДУЩИХ ИГР ДЛЯ WII. И, НАКОНЕЦ, НОСТАЛЬГИРУЮЩИХ ПО СТАРЫМ-ДОБРЫМ ВРЕМЕНАМ ЖДЕТ ТРАДИЦИОННАЯ ПОДБОРКА ЭМУЛЯТОРОВ ПОПУЛЯРНЫХ КОНСОЛЕЙ ПРОШЛОГО. //А.УСТИНОВ

НА PC-Части

ОТЛИЧНАЯ **1** ДЕМО-ВЕРСИЯ

РОЛИКИ К **10** ИГРАМ

ТРЕЙЛЕРЫ К **5** ФИЛЬМАМ



ДЕМО-ВЕРСИИ

CAESAR IV

Демо-версия нового градостроительного симулятора Caesar IV позволит почувствовать себя владыкой собственного государства. Но лишь на одной карте. Богатая лесами местность, где игрокам необходимо возвести свою империю, называется Нарбонесис, здесь предстоит выполнить несколько квестовых заданий, развиться экономически и построить кое-какие здания. Трехмерная графика, хорошо прорисованные модели, прекрасные «живые» ландшафты – тут есть на что полюбоваться!





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демо-версии – пробуйте игру еще до выхода.
- Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- Софт – полезные и бесполезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИИ:
- Caesar IV

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 1942
- Call of Duty 2
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Doom 3
- GTA: San Andreas
- F.E.A.R.
- Half-Life 2
- Racer
- rfactor
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Unreal Tournament 2004
- Warhammer 40.000: Dawn of War
- Warhammer 40.000: Dawn of War: Winter Assault
- Warcraft III: The Frozen Throne

ПАТЧИ ДЛЯ:
- Galactic Civilizations II: Dread Lords (v1.2)
- Heroes of Might and Magic V (с v1.2 до v1.3), rus
- Lego Star Wars (v1.1)

WIDESCREEN:
- Flags of Our Fathers
- Renaissance
- Pan's Labyrinth
- Curse of the Golden Flower
- Feast

ВИДЕОРОЛИКИ:
- Nintendo Wii Games Compilation Wii
- Bleach: Shiraha Kirameku Rinbukyoku Wii
- Chaos Wars PS2
- Children of Mana DS
- GTA: Vice City Stories PSP
- Mega Man ZX DS
- Metroid Prime 3: Corruption Wii
- Need For Speed Carbon Xbox 360
- Phantasy Star Universe PS2 PC Xbox 360
- Sam & Max Episode 1: Culture Shock PC
- Tenchu Senran Xbox 360

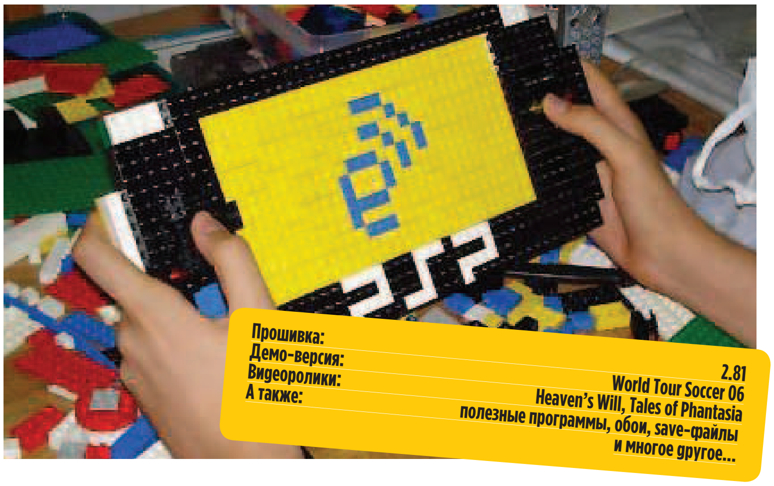
СОФТ-СТАНДАРТ:
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- DivX Player 6.3.1
- Fraps 2.7.4
- HyperSnap-DX 6.10.02
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Miranda IM 0.6 Alpha 8
- Mozilla Firefox 2.0 Beta 2
- QIP Build 7970
- Virtual CD 8.0.0.3
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- WinRAR 3.60
- X Codec Pack 2.1.0 build 402

ДРАЙВЕРЫ:
- VIA HyperionPro 5.10A
- Forceware 92.91 (x32)
- Forceware 92.91 (x64)
- ForceWare 91.47 beta Stereo Driver

БОНУСЫ:
- Клиент Ragnarok Online
- Рубрика «Ретро»
- Рубрика «Юмор»
- Рубрика Fighting Video
- Скины для плеера WinAmp
- Интерактивные новеллы Counter-Strike NEO: White Memories

ГАЛЕРЕЯ:
- Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

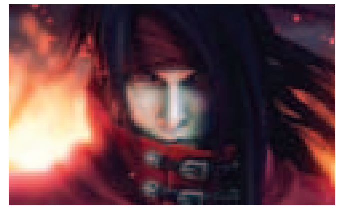
PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

PAN'S LABYRINTH

Мрачная история девочки, которая одновременно существует и в реальности, и в воображаемом мире. Но вместо сказочных фей ее фантазии наполнены монстрами.



RENAISSANCE

Представляем целых три отрывка из очень стильного черно-белого нуарного боевика, в которых вас ждут напряженные погони и яростные перестрелки.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

XILISOFT DVD RIPPER PLATINUM

Конвертирует DVD во все популярные видео- и аудио-форматы (DivX, mpeg, wmv, avi, XviD, mp3, wav, wma, ogg). Имеет ряд прочих функций, вроде повышения уровня звука.

TKEXE KALENDER 1.0.7.3

Бесплатная утилита для создания фотокалендарей. Имеется несколько стилей оформления и эффектов, можно выделить любые даты (дни рождения близких, годовщины и так далее).

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V (RUS) (С V1.2 ДО V1.3)

Добавлен редактор карт, появилось 4 новых уровня для многопользовательского режима, введен новый формат дуэли «3х3», поправлен баланс.

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DREAD LORDS (V1.2)

Улучшен игровой интерфейс. Оптимизирована система поддержки модов. Подправлен баланс, исправлены многие ошибки.

FREEWARE/ SHAREWARE

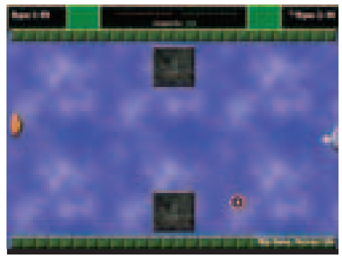
NEED FOR LIFE

Симулятор реальной жизни. Следует внимательно следить за индикатором сытости и радости, а также за количеством наличных денег. Доступно несколько вакансий, требующих определенное количество единиц знаний. Помимо работы необходимо посещать магазины и различные развлекательные заведения.



BLIP 1.0B

Арканоид, позволяющий сразиться между собой двоим игрокам. Игру разнообразят оригинальные нововведения (случайные телепорты, шаровые молнии и пр.), система пенальти, 6 разных уровней с красочными фонами и приятная музыка.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех старых номеров журнала, среди которых юбилейный, сотый, выпуск.



РЕТРО

Подборка самых свежих версий эмуляторов и плагинов к ним.

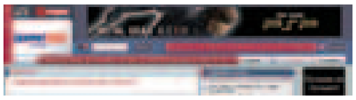


COUNTER-STRIKE NEO: WHITE MEMORIES

Три серии из цикла японских интерактивных новелл по мотивам Counter-Strike NEO.



Самый полный и самый точный список всех представленных на диске материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».



ВИДЕОСПЕЦ



ПРЕЗЕНТАЦИЯ SONY НА E3'2006

30 минут видео с русским голосовым переводом. Вслед за журналистами всего мира вы услышите о технических особенностях PlayStation 3, своими глазами увидите гироскопические возможности геймпада и таинство подключения PSP, узнаете об онлайновой службе Sony. В следующих номерах – Microsoft и Nintendo!

ММО-КЛИЕНТ

RAGNAROK ONLINE

http://www.raggame.ru



Журнал «Страна Игр» совместно с ЗАО «Magoc» и Gravity Corporation предлагает вашему вниманию клиент популярной MMORPG Ragnarok Online с правом бесплатной игры. Не упустите свой шанс!

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

CALL OF DUTY 2

Поклонники Call of Duty 2 нисколько не сбавили обороты и продолжают штамповать карты. Мы предлагаем подборку из восьми локаций, которые будут интересны как любителями пострелять большой толпой, так и тем, кто предпочитает воевать в компании друзей. Первым посоветуем mp_Verladenpanzer, mp_Brunville France v1.1 и особенно mp_Brunville France v1.1, тесно не будет! Тем же, кто бегать за противником не привык, советуем взглянуть на карты mp_Chelm Poland Beta 2 и mp_Solovki Russia.





COUNTER-STRIKE: SOURCE

Первая карта представляет собой карманную игровую систему PSP, по которой бегают крошечные террористы и спецназовцы. de_Strata beta 2 выглядит более консервативно, но это, скорее, достоинство, чем недостаток; целью подрывников в масках становится территория одной из фабрик. Тем же, кто любит уровни в стиле незабвенной de_Dust, мы предлагаем карту de_Yacer v1. Оставшиеся две (fy_Gardenworld и fy_Twisted) созданы для поклонников обычных перестрелок, их ведь тоже немало.





DOOM 3

Казалось бы, после выпуска Classic Doom 3 создатели лучшего мода могут спокойно почивать на лаврах. Но нет предела совершенству! – посчитали они и взялись за напильник. Кардинальных изменений в обновленной версии, конечно, нет, зато косметических набралось – вагон! Изменены некоторые виды оружия, подверглись переработке уровни (заметим, в лучшую сторону)... Первое время изменения не видны, но постепенно становится очевидно, что работа проделана огромная. Всегда бы так!





GTA: SAN ANDREAS

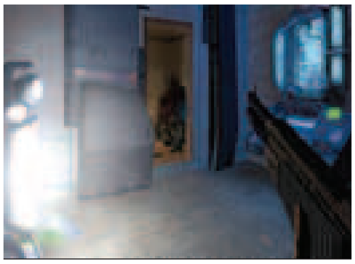
В этот раз современной машиной можно назвать лишь 1999 Dodge Slam Ram v1, остальным автомобилям стукнуло, как минимум, 12 лет. Есть в подборке и хот-роды, вроде 1934 Ford Coupe v2, имеется и подлинная классика американского автомобилестроения, 1959 Cadillac Eldorado. Большинство представленных машин выпущено в 60-70 годах, причем многие из них относятся к категории Muscle Cars. Также советуем обратить внимание на пожарную машину 1960 American LeFrance Pumper. Есть даже мотоциклы!

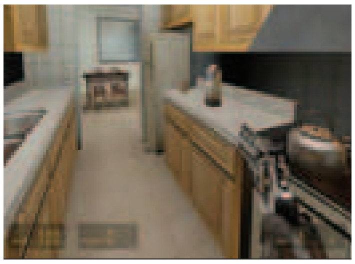




HALF-LIFE 2

Спешите видеть модификацию Xen Forces1: Breath of Xen, автор которой (наш соотечественник!) уже известен нам по моду Danger 2. Данная модификация создана в расчете на одиночное прохождение. Главным героем Xen Forces1: Breath of Xen выступает бывший заключенный, сбежавший из тюрьмы City 14. Мало того что Комбайны наступают на пятки, так еще внутри его тела растет какая-то гадость, способная превратить героя в монстра. К слову, это существо было взято из Ксена, куда вам предстоит периодически попадать.





rFACTOR

Поклонникам F1 Challenge '99'-02 аббревиатура CPDT хорошо знакома: моды с таким названием регулярно выпускались для творений EA Sports. К сожалению, в CPDT 2005 Mod v1.0 не включены трассы, но это дело поправимое – «формульные» треки к rFactor появляются регулярно. Главное, что благодаря CPDT 2005 Mod v1.0 мы получили полноценный мод, целиком посвященный Формуле-1. Увы, это также означает, что на F1 Challenge '99'-02 можно ставить жирный крест...





THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Пожалуй, наиболее интересным плагином является Street Gangs 1.1. После его установки наличие стражи в городах вдруг обретает смысл – неизвестно откуда появляются банды налетчиков и прямо на улицах грабят прохожих. У каждой банды есть логово, куда можно заявиться и вырезать всех под корень.

Советуем взглянуть на Bjornheim 2.0 – город, куда можно добраться из доков Anvil. Приятно, что врата его честно открываются, а не «телепортируют» игрока по ту сторону городской стены. Всего же плагинов более десятка.





UNREAL TOURNAMENT 2004

С момента выхода Red Faction прошло немало времени, но у игры все еще есть поклонники. Один из них задался целью перевести Red Faction на движок UT 2004, результат этой работы мы и предлагаем вам оценить. Создатель MarsWars 1.0 не стал тратить время на сингл, а сосредоточился на переносе сетевой части игры. И таки перенес – со всем оружием, моделями и картами!

А для ценителей классического UT мы припасли десяток карт для режимов DM, CTF, Onslaught и Vehicle CTF.






Акелла
ЖАНР
КОСМИЧЕСКИЙ СИМУЛЯТОР
DARK STAR ONE
После окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими освоенную часть вселенной установился шаткий мир.
Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи был создан Великий Совет.
Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитают на самом краю исследованной части вселенной...
РЕКЛАМА
СОЮЗ
М.Видео
ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео" и "ВидеоЛенд"
ASCARON
© 2006 "Akella"
COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. ™ ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006.
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@magbox.ru Ростов-на-Дону, (863)290-78-42,
akellarostov@aaanet.ru. Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«СТРАНА ИГР» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы *указываем через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, *shooter.first-person.sci-fi* и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG, а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки. Спецификация самого доступного ПК изменяются до неузнаваемости, а конфигурация мощной системы может оставаться одинаковой несколько месяцев подряд. Важно сказать, что рубрика готовится за месяц до выхода в продажу. Точная дата указана снизу страницы.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

В характеристиках самого мощного игрового компьютера небольшие изменения. В продаже появилась новая память от Corsair с таймингами 4-4-4-12. Это даст некоторый прирост производительности и позволит разогнать центральный процессор компьютера.

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2,8 ГГц, ядро Windsor, AM2)	$989
Материнская плата: ASUS M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	$291
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (4-4-4-12, TWIN2X2048-6400C4)	$398
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS EN7950GX2/2PHT (PCI-E, 7950 GX2, 1Gb)	$1346
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 250Gb (16Mb, 3250620AS)	$214
БП: Thermaltake PurePower 680W (W0049RE) 24+8 pin	$129
Охлаждение: ZALMAN Reserator 1-V2	$300
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-716SA SATA	$131
Звук: Creative X-Fi Elite Pro	$301
Итого:	$4099

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

12 месяцев беспрерывного драйва. В центре системы – новейший процессор Core 2 Duo. Покупать E6600 не имеет смысла (дорого, небольшой отрыв производительности) – куда логичнее разогнать этот процессор. Специально для этого мы выбрали высокочастотную память с низкими задержками. Поднять же количество fps и качество картинки поможет ускоритель на GeForce 7800 GT.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 ГГц, 2Mb, LGA775)	$280
Материнская плата: EliteGroup PF22 Extreme (i955X)	$171
Оперативная память: Corsair 1Gb KIT DDR-II PC-5400 (4-4-4-12, CM2X1024-5400C4)	$114
Видеосистема: XFX PV-T70G-UDEx (PCI-E, 7800 GT, 256Mb)	$434
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Maxtor DiamondMax 10 SATA-II 160Gb (8Mb, 6G160E0)	$134
БП: Thermaltake PurePower 460W (W0063RE) 24+4 pin	$76
Охлаждение: ZALMAN CNPS9500AT	$48
CD-привод: DVD±R/RW LITE-ON SHW-16H5S IDE	$40
Звук: Creative Audigy4	$48
Итого:	$1345

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Самый дорогой пункт – видеокарта. Игровой компьютер должен иметь быструю графическую подсистему. Иначе нельзя. Вторым пунктом идет процессор. Он обновился до младшего San Diego с 1Мб памяти.

Процессор: ATHLON 64 3700+ BOX (2,2 ГГц, ядро San Diego, 1024kb, Socket 939)	$130
Материнская плата: ECS KN1 Lite (nForce4 Ultra)	$79
Оперативная память: 2x 512Mb PQI DDR-400 PC-3200 (PQ4D328S5)	$85
Видеосистема: Sapphire X1800 XT VIVO 2xDVI (PCI-E, 256Mb)	$310
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Maxtor DiamondMax 10 80Gb (6V080E0)	$96
CD-привод: DVD±R/RW LG GSA-H10N IDE	$36
Итого:	$736

Все цены указаны по состоянию на 18 сентября 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ

PC

PS2 PS3

GAMECUBE WII

XBOX XBOX 360

GBA DS PSP

Цветовое кодирование Рубрик

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ

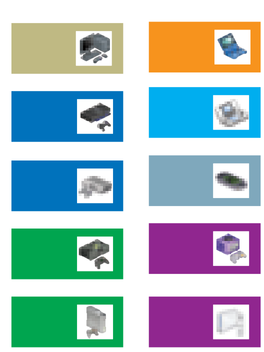
ДЕМО-ТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ

ОНЛАЙН

Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит от типа рубрики. Например, все обзоры теперь – голубые.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.

Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

ГЕНИАЛЬНО

ГЕНИАЛЬНО

«В тылу врага 2»

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.tactical
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: Best Way
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ОНЛАЙН: http://vtv2.games.1c.ru/

ВЕРДИКТ

9.0

РЕЗЮМЕ

Хотите здесь и сейчас назовем жанр «В тылу врага 2»? Военная сага, когда перед нашими глазами пролетают жизни и судьбы, когда утро мы начинаем на стрельбище, а вечер коротаем за толстой танковой броней, наблюдая далекое зарево. На этом пути пока нет ориентиров и указателей, но направление выбрано правильное.

Company of Heroes

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.historic
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- РАЗРАБОТЧИК: Relic
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ОНЛАЙН: www.companyofheroes-game.com

ВЕРДИКТ

9.5

РЕЗЮМЕ

Произведение дизайнерского искусства и дворец высоких технологий в одном флаконе. Еще одна такая игра, и термин «Warcraft-клон» можно будет забыть.

1 ИГРА НОМЕРА



ВСТРЕЧА НА ЭЛЬБЕ

ЗАКОН ПРИТЯЖЕНИЯ НЕУМОЛИМ. ДВА ОКЕАНСКИХ ЛАЙНЕРА, ДВА МАССИВНЫХ НЕБЕСНЫХ ТЕЛА, ДВА СТРАТЕГИЧЕСКИХ ДОЛГОСТРОЯ – УКРАИНСКИЙ И АМЕРИКАНСКИЙ – ВСЕ-ТАКИ ВСТРЕТИЛИСЬ В ОДНОЙ ТОЧКЕ ВРЕМЕНИ И ПРОСТРАНСТВА. ИЗДАТЕЛИ МАНЕВРИРОВАЛИ ДО ПОСЛЕДНЕГО, ПЫТАЯСЬ ИЗБЕЖАТЬ СТОЛКНОВЕНИЯ: ОБЕ ИГРЫ ГРОЗИЛИСЬ ПОЯВИТЬСЯ И ВЕСНОЙ, И ГОД НАЗАД, ОДНАКО ПРОЕКТЫ ТАКОГО МАСШТАБА ОТКАЗЫВАЮТСЯ ПОДЧИНЯТЬСЯ ГЕНЕРАЛАМ ОТ МАРКЕТИНГА. «В ТЫЛУ ВРАГА 2» И COMPANY OF HEROES. ОСЕНЬ БУДЕТ ЖАРКОЙ.



ПИСЬМА С ФРОНТА

А у вас за рубежом грибы растут?

Доброго здоровья, Джонни! Совсем запропал ты, забыл фронтового товарища, ни письма от тебя, ни весточки. Как твоя спина, поправляется? Уж прости мне, старику, тот штык, в темноте чего только не привидится. Спрашивал ты, помнится, про наш северодонецкий Best Way, есть такой. Хоть название басурманское, трудятся ребята исправно и, несмотря на несколько переносов сроков релиза, срубали-таки на днях продолжение своей «В тылу врага». Про нас, значит, про шило в корме Вермахта. И уже, кстати, за труды собрали кое-какие КРИ-медальки. Знаю, что и у вас там что-то такое вырисовывается, «Компания героев», кажется? Опять, наверное, про то, как вы в одно свое распрекрасное лицо выиграли войну? И Омаху ведь покажете, правда, «как гибли беззащитные легковооруженные пехотинцы от снарядов немецко-фашистской артиллерии»? У вас там хоть русские есть? Мы-то выбирать можем, за кого проходить кампании – «наши», «ваши» и ироды: СССР, значит, союзники и Германия, чтоб ей. Все со своей техникой, оружием, солдатней и даже озвучкой. Тот самый реализм и аутентичность, к которым все нынче стремятся. Да-да, в пику «Диверсантам» с их тихушниками, действия здесь подаются с размахом. Наш взвод, отороченный зелеными маркерами, идет в бой плечом к плечу с товарищами. Товарищей много, и они кричат, и прячутся за деревьями, и взрывают танки, и поминутно совершают у безымянного поселка на безымянной высоте подвиги, ложась грудью на амбразуру. Но никто, слышишь Джон, никто втихаря не грызет в окопах шоколад из пайка!









Десятки, если не сотни одинаковых RTS в декорациях Второй мировой тяжелым строевым маршем прошагали по нашим жестким дискам в направлении корзины для мусора, заставив нас забыть о том, как это бывает – удивляться новому и радоваться неожиданным открытиям. Два года назад, благодаря северодонецкой команде Best Way и ее дебютному проекту «В тылу врага», мы снова обрели надежду. Разработчики наплевали на все законы жанра и придумали RTS заново; они построили гигантскую игровую площадку, в которой каждая курица и колесо от мотоцикла с коляской подчиняются строгим законам физики, а непослушный танк или снайпера-простофилю можно взять под прямое командование, забыв про «да, сэр!» и резиновую рамку. В России «В тылу врага» немедленно приобрела статус культовой и получила горячую поддержку «модификаторов», которые наперегонки с разработчиками принялись доделывать игру прямо на ходу. «В тылу врага 2» – это и работа над ошибками, и демонстрация мускулов модифицированного графического движка, и шаг в новом направлении. В каком? Нам самим невероятно любопытно.

Тем временем, на совсем другом континенте совсем другие люди (которые однажды изобрели трехмерный космос, а потом научили весь мир кричать «Waagh!») продемонстрировали общественности картинки из Company of Heroes. Происходящее в кадре больше напоминало сюжет из какого-нибудь Call of Duty 3, а от перечня ключевых особенностей темнело в глазах – реалистичная физика, полностью разрушаемые объекты, остроумный тактический AI и оригинальный многопользовательский режим. Скептики сразу засомневались – приживется ли механика готического Warhammer 40.000 на полях сражений Второй мировой? Неужели придется захватывать придорожные столбы и производить новых десантников кнопкой «плюс»?

Никогда раньше сравнивать две игры в жанре RTS не было так интересно. Сильные разработчики, дорогостоящие технологии, смелые дизайнерские идеи, похожие декорации – «В тылу врага 2» и Company of Heroes так близки и вместе с тем абсолютно уникальны.

1 Открывающая сцена в Company of Heroes выглядит небудетительно: пять кадров в секунду и пара десятков человек копошатся на мятой фольге.

2 Обе игры используют визуальные подсказки, чтобы игрок в пылу боя не натворил ерунды: «Используйте ограду», «Десантируйте парашютистов сюда» .

3 В режиме максимального увеличения COH выглядит эффектно, но играть так долго не получится – полководцу важнее видеть общую картину, чем любоваться частностями.



1


2

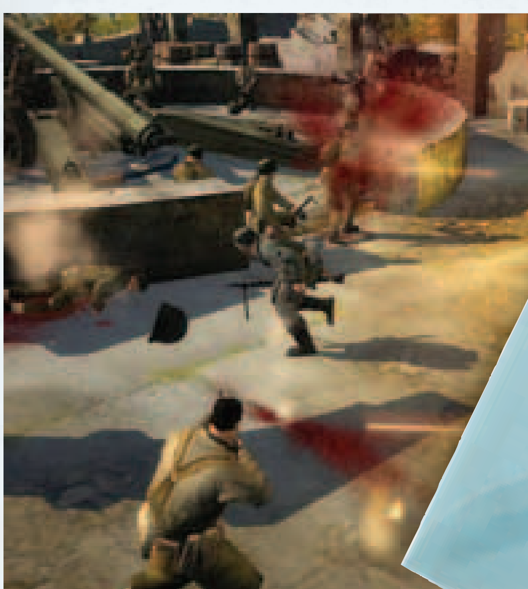

3




1 После такого взрыва играющий на секунду слепнет. «Эффект присутствия», не иначе.

2 Это не скрипт и не ролик. Битва здесь будет менять облик улицы каждый раз по-новому. Скажем, дерево справа может упасть и перегородить дорогу.

3 Движок, не напрягаясь, показывает и крупные планы. При этом, заметьте, системные требования у игры намного демократичнее, чем у забугорной товарки.



ПИСЬМА С ФРОНТА

Кем быть, каким быть?

Я не могу взять себя в руки, камрад, я разрываюсь. Где истина, скажи – в управлении одним отдельно взятым человеком, или в руководстве взводом? Я, кажется, так и не продвинулся в игре, утюжа одну и ту же миссию сначала так, потом эдак, дивясь каждый раз новым событиям. Вот этот дом стоял целехоньким, а теперь лежит в руинах, передовой отряд фрицев подорвался на мине, хотя раньше выкашивался с помощью пулемета. Ты забыл кое-что важное, Джонни, победу ковали люди прежде всего. Вот такие вот солдаты, как мы с тобой, и «В тылу врага 2» разрешает стукнуть по кнопке End и начать фронтовую жизнь какого-нибудь Федора. Пригибаться под шквальным огнем и собирать гранаты у поверженных врагов. Переплыть реку и успеть подорвать танк перед тем, как, истерично взвизгнув, пуля закончит свою и нашу жизнь. Или встать во главе взвода (вы говорите squad, кажется?) и научиться думать на пару шагов вперед, потому что за тобой идут люди. О, они, поверь, не захотят умирать и не пойдут за своим командиром в пекло с ножом наперевес. Каждый сделает все, чтобы максимально оттянуть свою гибель – прячась, отстреливаясь от нападающих, подбирая новое оружие. Скажи, а ты помнишь своих сослуживцев в лицо?

Переплыть реку и успеть подорвать танк перед тем, как, истерично взвизгнув, пуля закончит свою и нашу жизнь. Или встать во главе взвода и научиться думать на пару шагов вперед.





1 Фантазия художников Relic не знает границ и порой выражается весьма причудливым образом.

2 «Это и был виноградный сок, сержант. Около года назад».

3 Достаточно единственного прямого попадания, чтобы превратить вашу уверенность в иллюзию. Пулеметное гнездо превратилось в братскую могилу для шестерых – а до конца атаки целых двенадцать минут!

Интрига? Несомненно. Впрочем, мы не собираемся устраивать на страницах журнала битву Титанов. Эти игры представляют слишком большую ценность, чтобы потерять одну из них. Пусть лучше «В тылу врага 2» и Company of Heroes будут союзниками, союзниками в войне с беспощадной и бессмысленной армией RTS-клонов. Вы согласны?

Высадка в Нормандии, дубль 215

Relic и THQ верны своей стратегии: их новая игра, как и Warhammer 40.000: Dawn of War – всего лишь локомотив, который потянет за собой вереницу коммерческих «аддонов». В игре всего две стороны – немцы и союзники, точнее немцы и американцы, а еще точнее – немцы и рота «Эйбл», которая на протяжении дюжины с лишним сюжетно связанных миссий громит фашистов на северном побережье Франции. Поиграть за немцев можно только в многопользовательских баталиях или режиме «схватка», при этом в качестве противника можно выбрать только противоположную сторону. Что это? Запоздалая дань реализму или забота о балансе сил? Одиночная кампания начинается весьма, гхм, оригинально – высадкой в Нормандии. Ловко поменяв FMV-ролик на 3D крупным планом, разработчики оставляют нас один на один с сотней разбросанных по побережью десантников и тяжелыми мыслями о необходимости скорого апгрейда. Первое впечатление скорее негативное: 5 кадров в секунду и весьма примитивное задание – переправить 25 человек поближе к укреплениям фашистов. Впрочем, мы уже видели этот уровень в демоверсии и остались в полном восторге от второй миссии с обороной города и тремя мостами, которая скоропостижно обрывалась по всем правилам драматургии, в момент наивысшего эмоционального подъема («Ура, мы ломим! Гнутся...»). Хочется поскорее оказаться на берегу и вернуться на то самое место, чтобы продолжить.

Учим матчасть

Обучающие миссии в Company of Heroes выполнены на твердую «пять» – коротко, нескучно, только самое важное. Игра интеллигентно осведомляется, не хотим ли мы пропустить первую учебную миссию, где учат обводить солдат рамкой и двигать камеру. Не советуем пренебрегать этой наукой – камера управляется мышью по кнопке ALT: необычно, но быстро привыкаешь. Двойной щелчок по Backspace возвращает нас к классической «позе сверху»: казалось бы, мелочь, но совершенно незаменимая штука в пылу боя. Сразу становится ясно, что все эксперименты с крупными планами имеют смысл только ради эффектных скриншотов или просмотра особенно выразительных батальных сцен в режиме паузы. В реальном бою хочется загнать камеру под потолок и даже выше: ситуация на поле брани меняется каждую секунду, и очень важно быть в курсе всех подробностей. Разумеется, тремя короткими миссиями обучение в СОН не заканчивается. Дизайнеры скармливают нам военную премудрость непосредственно во время игры. Сначала показывают, как использовать элементы ландшафта для укрытия, подрывать бункеры и зенитные











1 Бэмс! Танки, дети, состоят из двух основных частей. Траки, они ломаются, и вот башни – они хорошо летают.

2 Представьте, приезжаете вы на заправку, а там вот такой товарищ! Подымает бочку с солярkой и направляется к баку.

3 Та самая «охота на кур». Зрелище не для слабых духом: старичок с обрезом способен успокоить весь взвод. Навсегда.

батареи, потом открывают глаза на эффективность гранатометов и смертоносную силу пулеметных расчетов, учат ставить мины и противотанковые ежи. Миссии к четвертой нам дают порулить танками и тут мы понимаем, что игра, собственно, только началась – и таких открытий будет еще немало... Разработчики «В тылу врага 2», к счастью, тоже не пожалели сил на толковый «туториал»: он совершенно необходим, учитывая достаточно сложный интерфейс управления. Как и прежде, мы можем управлять каждым солдатом в отдельности как напрямую, так и в классическом RTS-стиле. Впрочем, на бездумных «юнитов» местные обитатели никак не похожи: у каждого есть имя, фамилия и фото в паспорте, вещмешок для переноски амуниции и дополнительного оружия. Винтовки в игре требуют боеприпасов, танки – соляры, а разорванные гусеницы – ремкомплекта. С убитых врагов слетают каски, которые можно подобрать, а в карманах формы можно найти много полезных в быту вещей, например гранаты или динамит. Подобная детализация больше подходит ролевым играм, походовым стратегиям вроде Silent Storm или тактическим головоломкам в стиле Commandos, но ВТВ 2 наплевать на привычные жанровые ограничения. Надоело прятаться по кустам и ползать по-пластунски? На помощь приходит новый «командный режим». Одно нажатие кнопки, и мы управляем целым взводом, отдавая приказы только командиру. Метнуть гранату? Каждый, у кого в запасе осталась хотя бы одна, найдет свою цель и совершит бросок. Снайперский выстрел? Базука? Комвзвода при поддержке тактического AI обеспечит выполнение приказа. Недовольны командиром? Смело жмите кнопку End и докажите разработчикам, что можете сделать лучше – в режиме прямого управления.

Битва за телеграфный столб

В отличие от «В тылу врага 2» с его акцентом на личности, Company of Heroes – исключительно командная игра, в которой один человек ничего не решает – если это не снайпер, конечно. «Юнит» в игре – три-шесть солдат, а их один на всех «уровень здоровья» – субстанция эфемерная и зависит от множества мелочей: по какую сторону от каменной изгороди вы решили остановить свой взвод, в каком настроении стрелок немецкого танка и как хорошо успел пристреляться минометный расчет за соседним зданием.

Разработчики, с одной стороны, даже не пытаются сделать вид, что озабочены «исторической достоверностью» происходящего. Отряд инженеров может «отрастить» себе огнеметы, десантники обзавестись противотанковым оружием и запросить пополнение с воздуха, а экипаж танка – наварить спереди устройство для уничтожения мин прямо во время боя. За пару минут игрок возводит казарму и завод по производству бронетанковой техники, и вот уже из ворот появляется новенький, сияющий смазкой «Шерман». «А в это время с севера все приближа-а-аа-ется немецкая колонна с боеприпасами...»

Как и в Dawn of War, ресурсы (людская сила, амуниция и топливо) стекаются в штаб в результате захвата ключевых точек на карте, незатейливо обозначенных в игре чем-то вроде телеграфных столбов. Чтобы защитить опорную точку, инженерам предлагается возвести вокруг нее некую трансформаторную будку, обложенную мешками с песком. Слава богу, ее усиленная версия не умеет отстреливаться управляемыми ракетами класса «земля-земля», как это было в предыдущей игре Relic.

С другой стороны, COH гораздо ближе к настоящему, честному варгейму, чем большинство других RTS. Правильное использование элементов ландшафта имеет решающее значение. Под бешеным огнем противника солдаты бросаются на землю и расползаются в стороны, почти не реагируя на приказы (помните страшное слово «pinned» в Combat Mission?). Меткое попадание авиационной бомбы или обычной гранаты может вывести из строя, раскидать в стороны, разорвать на части десяток людей, мигом расстроив все ваши гениальные стратегические планы. Охота за ключевыми точками (читай – территориями) наполняет боевые действия особенным смыслом: мы начинаем мыслить категориями «линии фронта», учимся анализировать карту в поиске оптимальных мест для строительства оборонительных укреплений, вспоминаем уроки ведения боевых действий в условиях плотной



ПИСЬМА С ФРОНТА

Экшн против тактики

Ты и не догадываешься, Джонни, но тактика и аркада – два совершенно разных понятия в нашем общем деле. В корне разных. Спилберговское кресло с углублением для стакана в подлокотнике и надписью «режиссер» на спинке во втором случае, и дрожь в коленях в первом. Товарищ Фролов (ты должен помнить его по той заварушке в Люблино), расстреляв пару дисков своего ППШ, носком сапога переворачивает трупы, освобождая их от гранат (сразу же летят в сторону ближайшего танка), автоматов и амуниции. Отдельные фрицы умудряются уложить в недра штанов ручные пулеметы с парой-тройкой лент, Фролов не гнушается и такими трофеями. Прямое управление в аркадном режиме превращает squad-based strategy в экшн с видом от третьего лица. Нет, никакого «sneak-action» в духе «Диверсантов» – именно что тупой раш. Земля горит, дома трескаются пополам и обрушивают на мостовые каменные лавины, пока диверсанты-супермены под нашим руководством зачищают города и веси. Здоровье героев уменьшается лениво, даже с неохотой. Танковый снаряд, еще один, очередь из «шмайсера», а железный Фролов встает с мостовой и отряхивает лампасы. Гвозди ковать из таких людей, чесслово!

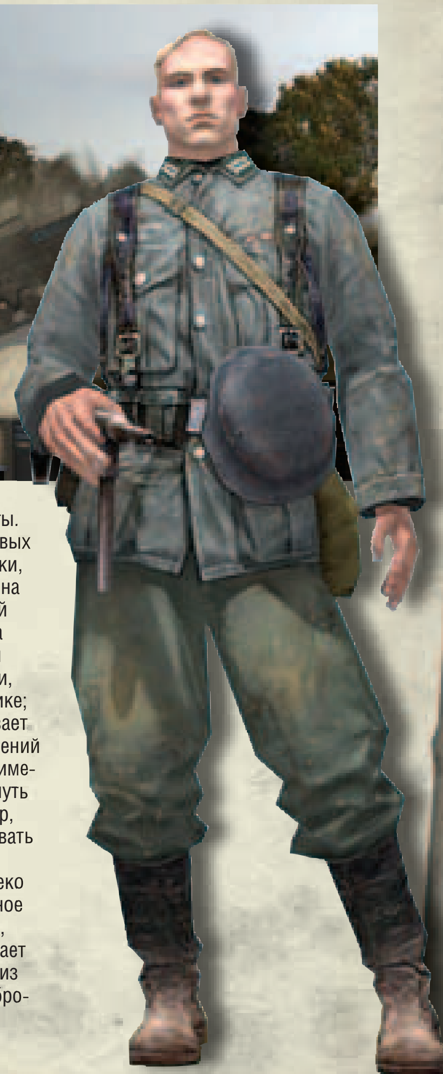
Другое дело – тактика. Здесь солирует отличный игровой интерфейс. Подведешь курсор к заинтересовавшему объекту, и сразу понимаешь, зачем он нужен. Сошедший с рельсов трамвай послужит прекрасным укрытием (движок услужливо подрисует призраки солдат, наглядно демонстрируя, как и где они будут сидеть и стоять), мешки с песком перепрыгнет оранжевая змейка, а танк или грузовик нарисуют зеленый вход и стрелочку, приглашая порулить. Да, если техника подбита, курсор обернется глазом: поди-ка глянь, командир, что можно сделать с перебитым траком. Все это невероятно удобно и интуитивно понятно, а главное позволяет воплощать в жизнь самые немыслимые тактические планы буквально парой движений манипулятора. Отряд укрывается в кустарнике у дороги, поджидая немецкий кортеж. Пара мучительных секунд ожидания, и вот один из наших швыряет под колеса самоходки гранату, а товарищи открывают плотный заградительный огонь по горящим гансам, покидающим технику. Мы действуем слаженно, как единый организм, при этом каждый может локально ковать свою собственную частичку победы. Снайпер, скажем, способен аккуратно снимать отдельных особо важных клиентов.











1 Очень скоро вы перестанете обращать внимание на летящих по воздуху людей: в Company of Heroes это обычное дело.

2 Стрелять в лобовую броню танка – занятие утомительное и долгое, гораздо веселее обойти его с тыла и всадить заряд из базуки.

3 Нет, это не механизированное пыточное устройство для членов католической секты. Это, цитируем, «полугусеничный транспортер M3», предназначенный для очистки дорог от вражеских мин. В ВТВ 2, кстати, есть точно такой же.

городской застройки (CQB), планируем атаки с флангов... Обвести толпу рамкой и отправить в атаку... что ж, есть вероятность, что тактический AI справится с заданием и высота будет отбита у противника. Но какой ценой? Взводы набирают опыт и уже на десятой минуте боя становятся смертельно опасны для необстрелянных противников. Терять танк или минометный расчет с «четырьмя лычками»? Да я лучше пройду миссию заново!

За упрощенными правилами игры и ограниченным составом юнитов кроются бездонные тактические глубины. Мы готовимся к очередной атаке с таким же тщанием, с каким садовод возделывает свои клумбы. «Здесь» и «здесь» поставим противотанковые пушки – они будут бить под разными углами. В соседние здания поместим десантников – пусть займутся пехотой и атакуют танки с тыла. В колодце двора полуразрушенного дома, в относительной безопасности, расположим опытный минометный расчет. В дот заселим два взвода пулеметчиков – пусть шинкуют фашистов в капусту, пока их не накроет очередным артобстрелом... Нет большего удовольствия, чем наблюдать за тем, как любовно выстроенный военный механизм приходит в движение и работает без единого сбоя – здание за зданием, квартал за кварталом. Впрочем, дизайнеры миссий позаботились о том, чтобы игрок не заскучал в хрустальном дворце «великого полководца»: у противника всегда найдется пара козырных тузов в рукавах мундира...

Например, специальные таланты. Набирая опыт в результате боевых действий, мы зарабатываем очки, которые тратим в дальнейшем на всяческие «суперсилы» в одной из трех «школ», уж простите за безобразный сленг. Мы можем специализироваться на авиации, артиллерии или танковой технике; каждое из направлений открывает несколько весьма полезных умений и возможностей, грамотное применение которых может перевернуть ход боевых действий. Например, все танки начинают ремонтировать сами себя в течение 15 секунд, или расположенная где-то далеко гаубица вдруг превращает полное фашистов здание в руины, или, откуда ни возьмись, с неба падает штурмовик и косит очередями из пушки некстати появившийся бро-







1 Попадание фаустпатрона в лобовую броню не столь страшно, как по топливным бакам.

2 Порой дело доходит и до рукопашной.

3 Станковый пулемет очень удобно брать с собой и таскать по уровню. Появились клиенты? Расчехляем и заводим.

невик. Все это не новость, однако в CОН «супервозможности» стоят недорого и достаточно быстро восстанавливаются, поэтому их можно использовать часто и без особенных угрызений совести. Кроме того, в условиях весьма ограниченного состава боевых сил три «школы» вносят элемент непредсказуемости в многопользовательских баталиях.

Плохое слово на букву «f»

Вы не поверите, но юниты в Company of Heroes научились молчать. Они не отзываются на любой клик мыши лаконичным «Да», официальным «Есть, командир» или патриотическим «За родину, за Сталина!». Вместо этого они кричат, когда им страшно и орут, когда им очень больно. На Западе игра получила рейтинг «М» на коробку – не только из-за крови и фрагментов тел в воздухе, но и благодаря крепкому словцу (у несчастных американцев оно всего одно), которым к месту и не очень любит пользоваться взводный. Жаль, «Бука» вряд ли сможет предложить достойный эквивалент на русском языке, несмотря на всего его богатство. Недостаточную общительность во время боя солдаты компенсируют между миссиями. Вне всякого сомнения, в Relic привлекли голливудского человека, который занимался постановками сцен между сражениями. Рассказывая историю роты Эйбл, авторы используют и стилизацию под кадры кинохроники, и эпических масштабов рисованные полотна, и свой гуттаперчевый 3D-движок: местами получается смешно («я полагаю, это виноградный сок, солдат? Конечно, сержант. Это был виноградный сок. Примерно год назад»), местами страшно, как перед контрнаступлением немцев или колонной в мертвом разрушенном городе.
Игрок, быть может, поначалу не воспринимает все эти трюки всерьез и пытается пропустить «очередной




FLATOUT 2™
Забудьте про ремни безопасности!
BUGBEAR
POWERED BY gamespy
NVIDIA
© 2006 Empire Interactive Europe Ltd. Game concept and development by Bugbear Entertainment Ltd. FlatOut, Empire and the "E" logo are either trademarks or registered trademarks of Empire Interactive Europe Ltd. in the UK/Europe and/or other countries. All other trademarks are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Бука

1



ПИСЬМА С ФРОНТА

Не враг у ворот

Мне очень хочется хаять графику СОН за лоснящиеся от шейдеров лица солдат и их коллагеновые губы, но стоит признать, что твоя война, Джонни, выглядит достовернее. Движок ВТВ2 дышит физикой, он жонглирует техникой, разбирая ее по кубикам, – шестеренки, колеса, танковые башни подлетают к небу и остаются потом лежать на сырой земле, становясь вполне себе интерактивными объектами, за которыми можно с удобством залечь и вести огонь. Но все это ни на секунду не походит на хронику или хотя бы кино про «врага у ворот», напоминая, скорее, планирование операции с помощью пластмассовых фигурок на предельно детализованном, но все таком же пластмассовом макете. Фронтовые грязь, пот и кровь, щербатая броня танков и роскошные взрывы, от которых дрожат оконные стекла и вздрагивают домашние животные, достались творению Relic Entertainment. Даже полные драматизма ночные вылазки диверсантов «В тылу врага 2» не пробуждают в нас тремора, хотя на месте тени, шорох листвы, воронки от снарядов и солярная гарь от марширующих самоходок. Идеальная, обнаженная суть процесса выживания на территории врага, лишенная изобразительного натурализма. Парадокс, но это работает.

Кстати, должен тебе напомнить, что вольности в духе Failed to find a supported hardware rendering device позволила именно твоя капризная протеже. И это на моем почти новеньком Ti 4600, ворочающем ВТВ2 в плакатных разрешениях 1280 на 1024! В нашей стране еще ценят умение оптимизировать движки, Джон, а минимальные требования СОН воспринимаются как издевка по отношению к среднему пользователю. Три гигагерца? Это чтобы показать горсть солдатиков? Пожалуйста, напиши как-нибудь о том, каково это – играть на минимальных настройках. Очень жду.

2





3





мультик», но постепенно магия истории захватывает его целиком. Во многом благодаря гиперреалистичным графике и звуку, во многом из-за очень точного выстроенного дизайна миссий мы начинаем относиться к происходящему всерьез и... о боже, это снова случилось – даже выключив компьютер, возвращаемся к той самой улице, не взятому рубежу обороны, прокручивая в голове возможные тактические варианты и мечтая о том, чтобы скорее вернуться «туда».

Слушая графику

Теперь о грустном. Заметим для протокола – все те якобы поддельные скриншоты, которыми нас три года кормили на E3... настоящие. Company of Heroes демонстрирует невероятное для RTS качество картинки, но это не главное. Да, мы можем увеличить изображение и рассмотреть складки на форме у каждого пехотинца, но какой в этом смысл? Игра выглядит неживой в статичных изображениях, и чтобы оценить весь масштаб содеянного Relic, необходимо видеть и СЛЫШАТЬ ее вживую. Закройте глаза и прислушайтесь: сухой стрекот автоматических винтовок, уханье противотанковой пушки, гулкий металлический голос главного орудия «Шермана», шаманский шепот падающих из-под невидимых облаков авиационных бомб... Откройте глаза: сколько человеколет пришлось потратить, чтобы эти взрывы выглядели, как настоящие? Не лучше настоящих, а именно как настоящие? Видите, как пулеметные очереди вспарывают землю под ногами у бегущего в сторону укрытия взвода? Посмотрите, как потерявший управление грузовик на двух колесах выписывает сложную кривую и тонет в море огня, врезавшись в дом на полном ходу: ощущение от игры складывается из тысячи микроскопических деталей, о существовании которых мы с вами можем даже не подозревать. Результат? Желание расколоть о землю свинью-копилку и немедленно, ПРЯМО СЕЙЧАС отправиться в магазин за Core 2 Duo и новым акселератором. Увы, в низком разрешении очарование игры полностью умирает. Карета превращается в тыкву... Размытые текстуры, неловкие солдаты, не отбрасывающие тени, отсутствие эффектов. Мрачное, гнетущее зрелище. Лучше никак, чем такой ценой.

Компания героев в тылу врага 2

Наблюдать за тем, как разработчики каждый по-своему копаются в материале Второй мировой, – занятие чрезвычайно увлекательное.

Обратите внимание на Relic – обжегшись на «революционной» Impossible Creatures, где юнитов приходилось собирать из различных частей животных, эти ребята

1 «Очистить двор». Вероятно, разработчики имели в виду экран? Для этого надо хотя бы на минуту прекратить огонь.

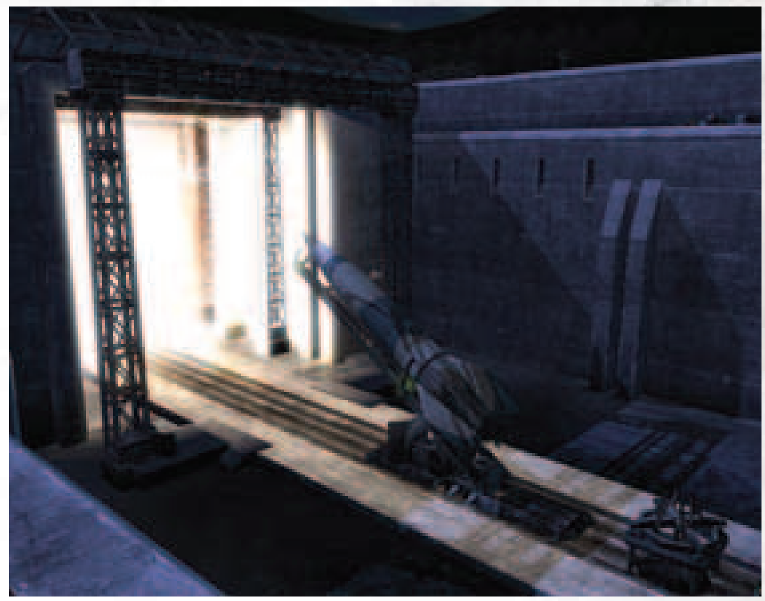
2 Видите танки? А они есть. Дымовая завеса – очень практичная функция.

3 Тактическая карта – невероятно полезная вещь. Именно здесь руководство выдает очередную порцию ценных указаний, а мы можем в тишине и спокойствии оценить расклад сил и обдумать дальнейшую тактику.



NIVAL
INTERACTIVE
HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
ВЛАДЫКИ СЕВЕРА











Игры Blizzard были принципиально нетребовательны к железу. Но где сейчас Blizzard? Считает миллионы пользователей World of Warcraft?

теперь движутся маленькими шажками, внося изменения гомеопатическими дозами: Dawn of War и все его add-on'ы, теперь – Company of Heroes и обязательная череда дополнений. Но самое главное – они движутся вперед и тянут за собой остальных. Их очередной проект, уж простите за банальность, устанавливает новую планку качества в RTS, до которой сегодня немногие могут дотянуться. Кроме того, игра устанавливает еще одну планку, и это уже не так весело: новую планку системных требований.

В Blizzard никогда не позволили бы себе столь агрессивной тактики: их игры, напротив, были принципиально нетребовательны к железу. Но где сейчас Blizzard? Считает миллионы пользователей World of Warcraft?..

Best Way, кажется, принципиально отказывается копировать чужие решения. Их графический мотор достаточно силен, чтобы вытянуть игру в любом из стратегических жанров, от Commandos-клона до классической RTS, но ребята продолжают делать свою игру, которая не навязывает игрокам модель поведения, смеется в лицо условностям и порой ставит нас перед непростым выбором. Собственной разработки физический движок, по мнению экспертов, не уступает по возможностям всемирно известному Havok, а некоторые проблемы со скриптами в миссиях и балансом сложности между тактическим и аркадным режимами можно исправить одним патчем. «В тылу врага 2», с учетом «правильного» многопользовательского режима и доброжелательного отношения к «модификаторам», ждет долгая и счастливая жизнь.

А что случится через два года? Неужели новая встреча на Эльбе? Мы узнаем об этом в свое время.

P.S. Пожалуй, нам стоит обязательно вернуться к этой парочке после официального релиза Company of Heroes в России: многопользовательская часть игр таит немало сюрпризов, о которых вам обязательно нужно знать. Следите за анонсами! СИ



Для читателей журналов:
СТРАНА ИГР
PC ИГРЫ
ЖЕЛЕЗО
ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!
ТУР 10 ГОРОДОВ II
7 октября
Санкт-Петербург
май - октябрь '06
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.
Москва
Нижний Новгород
Екатеринбург
Самара
Тюмень
Ростов-на-Дону
Красноярск
Новосибирск
Иркутск
Иркутск 13 мая
Тюмень 3 июня
Красноярск 17 июня
Нижний Новгород 1 июля
Екатеринбург 19 августа
Новосибирск 26 августа
Ростов-на-Дону 9 сентября
Самара 23 сентября
Санкт-Петербург 7 октября
Москва 28 октября
В рамках мероприятия состоится турнир по
Quake III Arena
Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители.
Не упустите свой шанс!
Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru
Генеральные партнеры Тура:
OKLICK
www.oklick.ru
Jetbalance
www.jetbalance.ru
Партнеры Тура:
ippon
www.ippon.ru
iru
www.iru.ru
ACORP INTERNATIONAL
www.acorp.ru
(game)land

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ.

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Олег Хажинский
omx@gameland.ru



СТАТУС: Guest Star

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: X-COM, Combat Mission, Anarchy Online, SSX3

Дал себе обет никогда больше не прикасаться к играм про высадку в Нормандии, однако уже два раза его нарушил – сначала из-за Company of Heroes, затем из-за «В тылу врага 2». О чем не жалеет совершенно. Не на шутку озабочен выбором HD-ready телевизора для nextgen консолей: уж эту зиму соседи вряд ли смогут пережить.

ГЕЙМПЛЕЙ

Проверенный рецепт Dawn of War плюс акцент на тактику: использование укрытий и координация атак с флангов никогда не были настолько важны в RTS-блокбастере. Дизайн миссий безупречен: игрок умело поддерживается в напряжении, ожидая неминуемой катастрофы, которая, однако, никогда не наступает. ВТВ2 по-прежнему не хватает фокуса: из этой игры можно и нужно сделать две.

ГРАФИКА

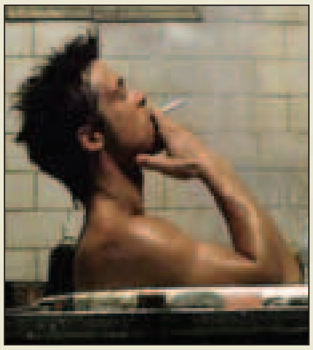
Не исключено, что разработчикам из Relic братья по цеху скоро устроят «темную» – в сравнении с Company of Heroes подавляющее большинство других RTS выглядят произведениями наивного искусства. Впрочем, пять кадров в секунду при очень среднем уровне детализации – это слезы, а не игра. «В тылу врага 2» демонстрирует похожую по качеству картинку при значительно более скромных запросах. Браво!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если ваш компьютер не в состоянии обеспечить CoH достойное существование – не портите себе впечатления. До апгрейда положите игру на полку: в ближайший год ничего подобного все равно не появится. ВТВ 2 почти так же хороша, и при поддержке сообщества модификаторов может стать местом для жизни на ближайшие пару лет. Надеюсь, Best Way не будут затягивать с патчем – его необходимость очевидна.

ВЕРДИКТ 9.5/8.5

Александр Каныгин
alexk@gameland.ru



СТАТУС: Выдуманный персонаж

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Guild Wars, Tekken, Silent Hill

Продолжает, как это ни странно, удивляться, играя в компьютерные и видеоигры. С нетерпением ждет выхода Nintendo Wii, чтобы удивиться окончательно и бесповоротно и заняться наконец чем-то полезным и созидательным. Всерьез намеревается разрисовать системный блок в стилистике Guild Wars, но все время это откладывает.

ГЕЙМПЛЕЙ

Странный. От него вяжет во рту, и хочется попросить у кого-нибудь «повторить» и «еще одну, пожалуйста». Высокопарность повествования, присущая играм сходной тематики, все еще напрягает, однако падающие деревья и кувыркающиеся по оврагам телеса все компенсируют. Цели и их достижение со временем отходят на второй план, уступая место чертовски аддиктивному процессу. Не важно «зачем», значение имеет лишь «как».

ГРАФИКА

Елей для глаз. Несколько смущает общая чистота происходящего, вечно свежая и отглаженная форма солдат и мытые танки, но все равно графика прекрасна. Техника, заезжающая прямо сквозь стену на кухню любого отдельно взятого дома, достойна написания картин. Скажем «Прибытие поезда, по версии ВТВ 2» – состав, торчащий из вокзального комплекса. Дым, щепки, погорельцы и г-н Шойгу, конечно, в кадре.

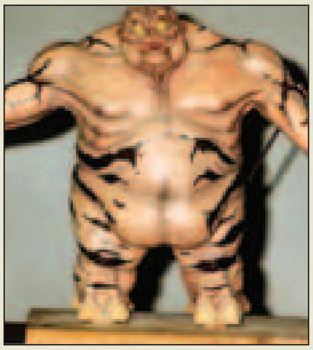
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Одна из немногих игр за последнее время, что заставила заводить компьютер в выходные. Помарки есть, но плюсы, по сравнению с первой частью, огромные. Несомненно, один из самых конкурентоспособных проектов от отечественных разработчиков.

«В тылу Врага 2»

ВЕРДИКТ 8.0

Семен Чириков
sem4@gameland.ru



СТАТУС: Руководитель медиа-группы

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Fallout, Close Combat

Злобный манчкин, играет во все хардкорные варгеймы; если игры нравятся, то разбирается в них до мельчайших подробностей. Считает, что после 2000 года нормальных игр вообще не выходило, а The Outfit и Burnout – так, исключение. Недавно продал душу Биллу Гейтсу и его дьявольской коробке.

ГЕЙМПЛЕЙ

Если вы играли в Warhammer 40.000: Dawn of War, вас все время будет мучить ощущение, что все это уже было, и ничего принципиально нового вы не увидите. О словах «баланс» или «динамичная игра» можно забыть, также не стоит вспоминать про пресловутый физический движок – он там стоит ради мебели и галочки в пресс-релизе.

ГРАФИКА

Сделано все качественно и добротно, но при таком обилии настроек и огромных системных требованиях (в бета-версии они зашкаливали за все разумные пределы, и в релизе то же самое) ничего совсем уж сверхъестественного нет. Спрашивается, зачем?

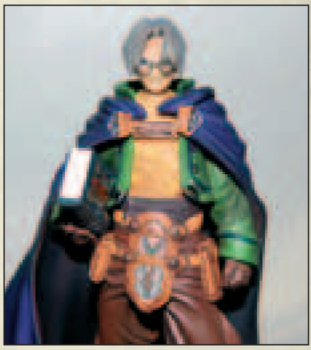
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Я принимал участие в бета-тесте, и мне казалось, что разработчики прислушаются к мнению игроков, подкрутят баланс и добавят AI мозгов, но ничего не изменилось. Искусственный интеллект выдает такое, что иногда кажется, он продался противнику. Забавно наблюдать, как солдатики перестреливаются с двух шагов по полчаса. Техника, которая передвигается с «уничтоженными двигателями», магические «спецспособности», танки на радиоуправлении – никакого реализма.

Company of Heroes

ВЕРДИКТ 6.5

Александр Трифонов
operfl@gameland.ru



СТАТУС: Написатель букв

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: X-Com, Rome: Total War

Считает, что хорошая игра – пошаговая игра, даже если в ней зеленые квадраты сражаются с красными треугольниками. Весьма желательны ролевые элементы, а в худшем случае допустима интерактивная пауза. Нежно любит Dungeons&Dragons и все проекты, где используется эта система.

ГЕЙМПЛЕЙ

CoH – чистая Dawn of War с американцами вместо спейсмаринов и немцами вместо орков. То, чем страдает большинство RTS про Вторую мировую – заменяем «Тигры» на мегадестроеры, и что изменится? Да ничего. «В тылу врага 2» подходит к выбранной теме более ответственно, но излишний микроменеджмент и глюки управления раздражают.

ГРАФИКА

Переход от CG-заставки прямо в игру и сценки на движке почти FPS-качества впечатляют – Relic не разучилась удивлять. Огорчает лишь, что львиную долю времени проводишь в режиме «муравьи в песочнице» и красотами любоваться некогда. Движок же от Best Way творит на экране настоящую симфонию разрушения: трассеры, вспышки, оседающие грудой кирпича здания, отлетающие башни танков.

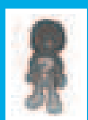
ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

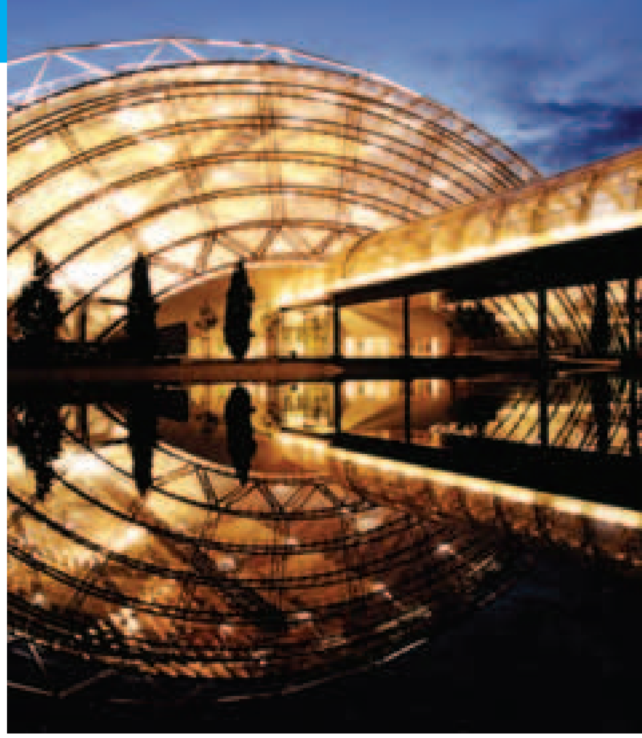
Кто поверил бы год назад, что подобное сравнение и такая тема номера вообще возможны? Игры с несравнимыми бюджетами и опытом разработчиков, блокбастер от студии, не выпустившей до сих пор ни одной провальной RTS, и смелый эксперимент северодонецких Кулибиных. Надеюсь, отечественные компании станут давать больше поводов для таких материалов.

ВЕРДИКТ 9.0/9.0


Братва и Кольцо
смешная игра от Гоблина
Реклама
ФИРМА «1С»
Божья искра
Daijin


Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru


Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru









GAMES

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ МЫ ОГРАНИЧИЛИСЬ ФОТООТЧЕТОМ, А ТЕПЕРЬ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ПОДРОБНЫЙ РЕПОРТАЖ. ЧТО ЖЕ ИНТЕРЕСНОГО ПОКАЗАЛИ КРУПНЫЕ ИЗДАТЕЛИ В ЛЕЙПЦИГЕ В ЭТОМ ГОДУ?
А ТАКЖЕ: WINDOWS VISTA, ХОРОШАЯ МИНА ПРИ ПЛОХОЙ ИГРЕ SONY, НАШИ ВОСТОРГИ ПО ПОВОДУ WII, «КАЛЯКА-МАЛЯКА» И «С ГОРКИ ПОВИДЛО».







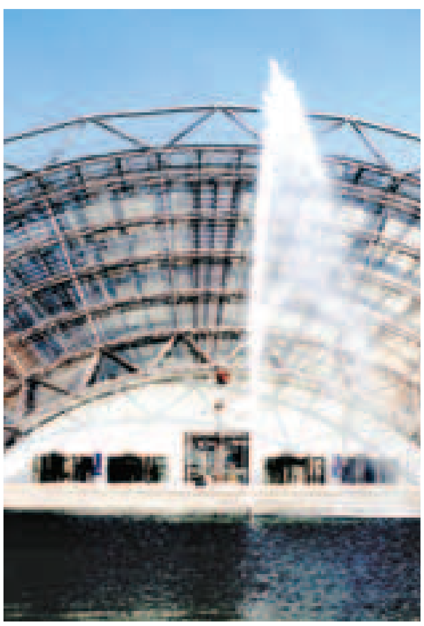








CONVENTION 2006

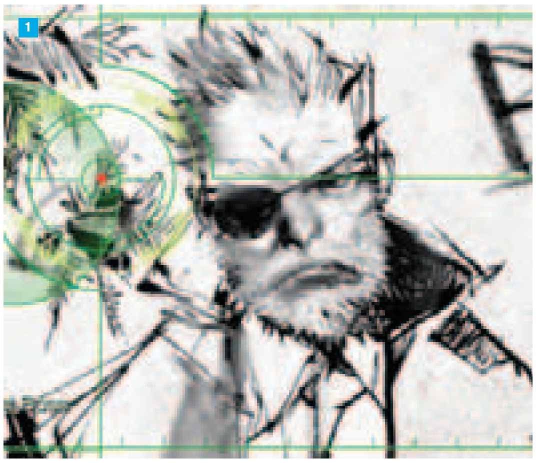


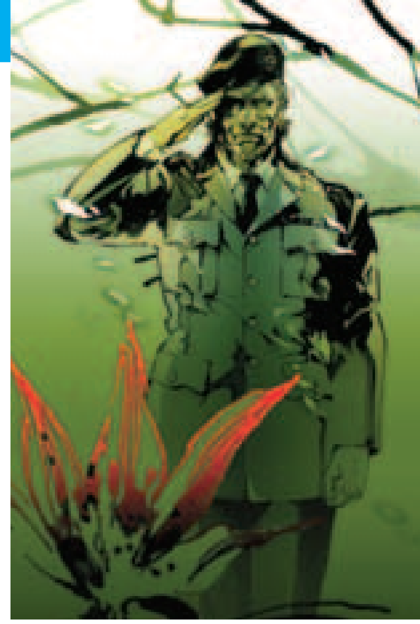
















KONAMI

1 MGS: Digital Graphic Novel: Девочка, девочка! Серая каляка-маляка нашла твой дом. Теперь она ищет твой подъезд!

2 В Elebits каждый объект в виртуальном дворе действует, как настоящий.



Среди всех межнациональных издательских компаний только Konami относится к лейпцигской выставке по-особенному. Пресс-конференция Konami в первый день работы выставки становится не менее желанной, чем выступления «большой тройки»: всегда можно быть уверенным, что Konami привезёт звёздных японских разработчиков и устроит премьеру доселе невиданных трейлеров от мирового блокбастера на букву «М».

Мировой блокбастер в этом году предстал в четырёх ипостасях: полностью готовая, работоспособная версия цифрового комикса MGS: Digital Graphic Novel, играбельный мультиплеер MGS3: Subsistence, новый трейлер MGS: Portable Ops, писающие Метал Гиры из MGS4: Guns of the Patriots. Ну, если писающие Метал Гиры, то, пожалуй, начнём.

Рядом с играбельной версией MGS: Digital Graphic Novel, первого в мире комикса для PSP, стояла информационная табличка: игра завершена на 95%. Конечно, то, что игра общалась с нами на языке вероятного противника («Ихь бин Снейк!»), не остановило пытливого журналиста. Личные впечатления: во-первых, тем, кто не любит работу иллюстратора Эшли Вуда, лучше держаться подальше. Графический стиль очень сильно отличается от того, что мы привыкли видеть в работах канонического художника Йодзи Синкавы. Эшли Вуд же набил руку на создании обычного, нецифрового комикса по мотивам MGS, и теперь его работа, которую кое-кто ласково называет «серой калякой-малякой», переносится в цифровой вид. По сути дела, вы «смотрите» комикс так, как могли бы читать его с бумаги. На экране PSP появляются текстовые облачка, силуэты персонажей, пояснения рассказчика. Очень расстраивает ощутимая, в несколько секунд, задержка на подгрузке следующего кадра: всё-таки бумага справлялась с подгрузкой данных лучше, чем PSP. MGS: Digital Graphic Novel выходит в Европе через несколько дней после сдачи номера; обзор – в одном из следующих номеров «Страны». Совсем скоро состоится европейский запуск и другой притчи во языцех. MGS3: Subsistence, расширенная версия Snake Eater с добавленным мультиплеером, прокрадётся на магазинные полки в октябре. О Subsistence мы писали уже не раз; на выставке четверо энтузиастов могли помериться силами в сетевом режиме. На вид – очень здорово (Мультиплеер в MGS! Охранники внезапно ведут себя как настоящие люди! Вау!), но хочется попробовать не просто игру по «локалке», а сетевые режимы через Интернет. Разбор полётов – сразу после релиза. Наконец, незримо на выставке присутствовала портативная MGS: Portable Ops с новым трейлером, свежими скриншотами и первым появлением киберниндзя на публике. Сомнения рассеяны: в сюжетных вставках главного героя Portable Ops снова озвучивает наш (и ваш!) любимый Дэвид «Снейк» Хейтер. Кроме того, Portable Ops будет работать с модулем глобального позиционирования для PSP: несколько живущих поблизости энтузиастов (в реальном мире, заметьте) могут объединиться в виртуальный отряд и сообща крушить противника по Сети. Теория красива, и мы с радостью посмотрим, что получится на практике... где-то через год. В текущем расписании релизов между региональными датами выхода Portable Ops опять бесконечность: японская версия стартует в конце этого года, европейская – ориентировочно в августе 2007-го.

И, наконец, свежий европейский трейлер MGS4 стоит тысячи слов. Во-первых, стало ясно, что основная часть игры выглядит совсем не так лихо, как то, что показывали в первом трейлере. Трейлер с фирменными русскими субтитрами – на нашем диске (краткое содержание: Метал Гиры играют в футбол и писают); обратите внимание на бутафорскую фи-







1 MGS: Portable Ops: посмотрим, как на PSP сработает правило «кибернинздя всегда умирает».

2 MGS3: Subsistence отличается от Snake Eater прежде всего новой, свободной камерой. Еще здесь мультиплеер и смешные ролики про Райдена.

3 Если в Digital Graphic Novel серая каляка-маляка ищет девочку, то в Silent Hill Origins водила с кувалдой нашел серую каляку-маляку.





зику грузовиков и солдатских трупиков на первых минутах.

Отвлекаясь от солидной металлической тематики, вспомним прочие не менее достойные игры. На PSP выходит Silent Hill Origins, которая, к сожалению, не была показана на выставке «вживую». Это приквел к основным играм сериала, который должен показать, как и почему тихий городок превратился в то, во что он превратился.

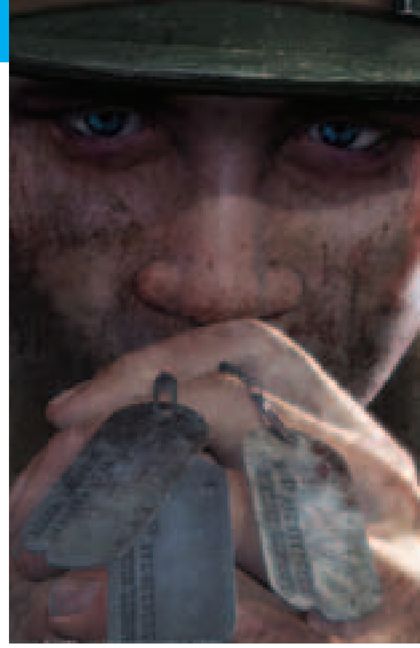
Наш герой – водитель Трэвис Грэди, который на грузовике доставляет в город крупногабаритную покупку, вскоре выясняет, что население Silent Hill предпочитает товарно-денежным отношениям более тесную близость с туристами. Но и Трэвис, с детства страдавший расстройствами психики, тоже не лыком шит. Задача-минимум: выжить, задача-максимум: сохранить остатки разума. В игре звучит музыка именитого композитора сериала Акиры Ямаоки, а камера и система «кинематографичных интерактивных событий» были позаимствованы, кажется, напрямую из Resident Evil 4. Релиз – в следующем году.

Наконец, первая игра от Konami для Wii называется... пока никак не называется. Окончательный, «коробочный» вариант тайтла не утвержден, но игра уже известна как Elebits – «Элебиты». Так виртуальные люди кличут маленьких смешных созданий, которые олицетворяют саму энергию. В лейпцигской превью-версии игрок оказывался в небольшом загородном доме, полном элебитов, – малыши прятались в ящиках стола, скакали по раковине, воровали морковку с огорода. У вас одно «оружие», красивое название которого разработчики еще не придумали... Условно назовём его «гравитационным манипулятором». При помощи гравитационного манипулятора вы можете делать в игровом мире всё, что можно сделать в реальном мире руками. Открыть и закрыть двери, передвигать стулья, полоть пресловутую морковку. В полный экстаз нас привел спортивный пятачок с баскетбольным кольцом на заднем дворе: битые пять минут ваш покорный пытался забросить мяч в корзину, да так и ушёл несолоно хлебавши.











UBISOFT



Крупнейший европейский издатель Ubisoft обладает, среди прочих, одним прекрасным достоинством. В Лейпциг компания привозит все игры, которые сейчас находятся в разработке. На закрытом стенде в бизнес-центре можно в спокойной обстановке послушать, что понаделали разработчики за год, задать вопросы и проорать «ХУА!!!». Впрочем, к «ХУА!!!» мы ещё вернёмся. Наш день с Ubisoft начался с показа Assassin's Creed – акробатической стелс-адвенчуры (симулятора? платформера?) для PS3 и Xbox 360. Внимание, важный факт: вся команда, работавшая над сериалом Prince of Persia, сейчас в полном составе трудится над Assassin's Creed, и это уже о многом говорит. Представьте: персидский принц попадает в средневековую GTA и становится наёмным убийцей. Он может лазать по каждой и любой стенке, скакать по крышам, носиться по улицам, расталкивая прохожих, или притворяться смиренным монахом, спрятав лицо под капюшоном. Это и есть Assassin's Creed. Нам обещают, что герой должен будет планировать и осуществлять дерзкие (но справедливые, конечно) нападения – на практике же мы пока не видели ничего, кроме очень неплохого и геймплейного, но видеоролика.

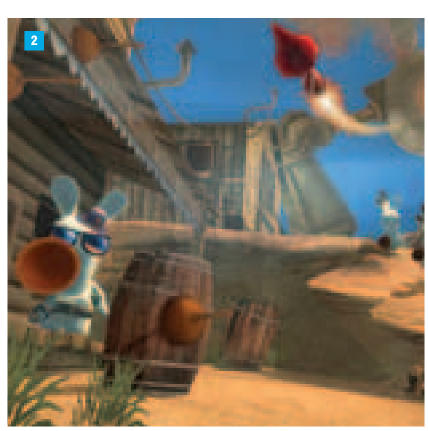
Для Nintendo Wii интересны прежде всего две игры: Red Steel, восторги Олега Хажинского о которой можно прочитать на соответствующей полосе, и танцевальный кроликовый карнавал Rayman Raving Rabbids. В двух словах, а лучше даже в одном: «чума». Удивительный вымышленный мир, в котором Землян грозят поработить кролики-зомби, напоминает только об одной игре. Читайте по губам: Beyond Good & Evil. Приключения Рэймена и кроликов – из той породы игр, в которых геймплей отходит на второй план, а балом правят бесноватый дизайн и сочный юмор. Каждая показанная мини-игра вызывала дружный смех в аудитории: не сомневаемся, вызовет дружный смех и в вашей гостиной. А вот с геймплеем пока полное непонятно что. Коллекция мини-игр получается на твёрдые шесть баллов из пяти... Способна ли Wii на что-то большее? Ubisoft открывает клетки с плотоядными кроликами в день запуска Wii.

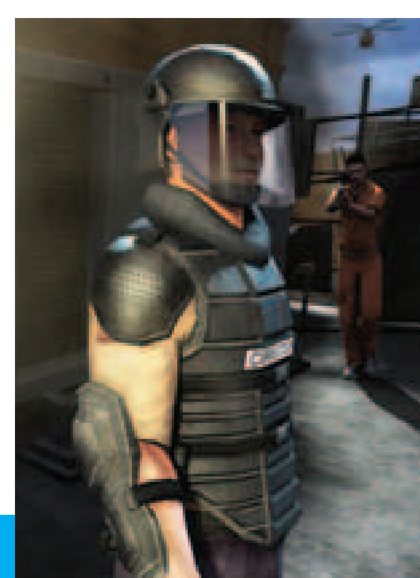
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas опять выступает в лёгком весе. Кажется, уже пора перестать при каждом упоминании Rainbow Six плакать об удивительных, умнейших тактических режимах из первых PC-частей. Всё, друзья, финита. Сегодняшняя Rainbow Six это как-бы-реалистичный шутер от первого лица с необязательными тактическими элементами. Как известно, в утопическом будущем все игры в сериале Tom Clancy's сольются в одну (он будет называться Rainbow Splinter Recon). Смотришь сегодня на Rainbow Six Vegas и пытаешься вспомнить, на что она похожа больше: на Splinter Cell или всё-таки на Ghost Recon? Геймплейные нововведения тоже не помогают разобраться: с одной стороны, теперь можно прятаться за укрытиями (точно как в Ghost Recon), с другой, добавлена возможность спускаться с потолка на тросах (богатое наследство дяди Фишера).



1 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas. Мужики, стоп. Я уже писал рецензию на эту игру! Я точно помню: она называлась Ghost Recon Advanced Warfighter.

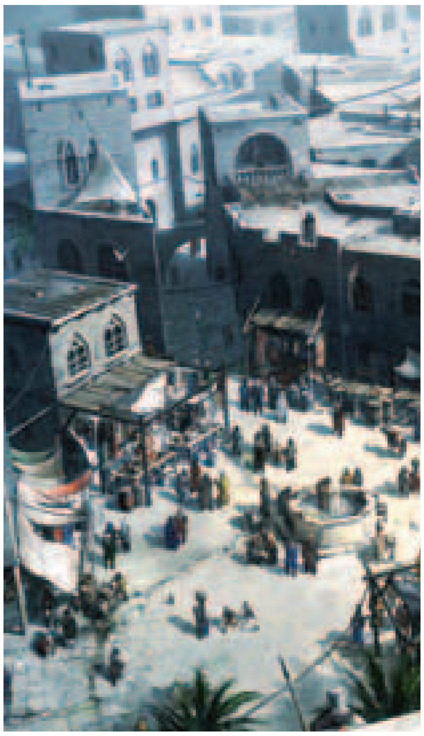
2 Реймен! Мы начинаем новую операцию! Ты должен уничтожить Метал Гир Кролик!

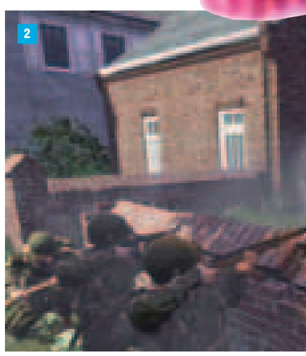












1 Акробатические выкрутасы «Принца Персии» и свобода средневековой GTA – вот родители Assassin's Creed.

2 Brothers In Arms Hell's Highway: кирпичи, конечно, нарисованные. Честная физика все еще нечестно распространяется только на избранные объекты.

3 Splinter Cell Double Agent: «Где мои плавки, надувной круг и резиновая уточка?»



Не поймите нас неправильно: Rainbow Six Vegas отлично выглядит, и когда чужие пули звонко стучат по вашему укрытию, адреналин в крови бьёт ключом. Но очевидная вторичность материала вынуждает исторгать скепсис. Утомили.

Кстати о вторичности. На повестке дня ещё два продолжения, которые непросто отличить от прошлых частей. Splinter Cell Double Agent работает на уже знакомом движке от прошлой (третьей? кто считал, напомните?) части. Серьёзная обновка в этом году вот какая: раз Фишер стал двойным агентом, то и работать ему приходится на две стороны одновременно. Попробуйте-ка потопить круизный лайнер (задача террористов) и при этом подготовить средства спасения пассажиров (задача секретной службы). Получается интересно, драматично. Несколько смущает до дыр затёртый движок, но неприятность эту мы, пожалуй, переживём. Последний раз.

И если уж говорить о движках, то нельзя пройти мимо Brothers In Arms Hell's Highway. Военный шутер очень здорово изменился с нашей прошлой встречи в Brothers in Arms: Earned in Blood. Движок нового поколения выглядит очень симпатично, на уровне Call of Duty 3, и завлекательная битва с артиллерийским расчётом произвела приятное впечатление. Крепкие спецэффекты, присутствующая физика, новые грани реалистичности (при смене магазина ружье может заклинить!) и продолжение слезливой солдатской драмы из прошлых итераций ждут нас в конце этого года. Полковник Джон Антал, военный консультант Gearbox Software, заставлял журналистов прямо на презентации строиться, подтягивать грудь и во всю глотку орать «ХУА!!!», чтобы продемонстрировать свой высокий боевой дух. Ну что, своё «ХУА!!!» Brothers In Arms Hell's Highway честно заслужили.





MICROSOFT

ПРО MICROSOFT В ЭТОМ ГОДУ РАССКАЗЫВАЕМ МНОГО И ПОДРОБНО. МАЛО ТОГО ЧТО КОМПАНИЯ АКТИВНО ПРОДВИГАЕТ XBOX 360 (И ДОБИЛАСЬ НЕМАЛЫХ УСПЕХОВ НА ЭТОМ ПОПРИЩЕ). НА НОСУ 2007-Й, А ВМЕСТЕ С НИМ WINDOWS VISTA И ЦЕЛАЯ РОССЫПЬ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ. МНОГИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ПЕРЕДОВЫХ ИГР БЕЗ ОБИНЯКОВ ОБЪЯСНЯЛИ НАМ, КАК ОНИ ЧИХАТЬ ХОТЕЛИ НА DIRECTX 10: ОН, ДЕСКАТЬ, НИКАК НЕ УЛУЧШИТ ИХ ИГРЫ – НО ЭТО ТОЛЬКО ОДНА СТОРОНА МЕДАЛИ. ВЫ, ВОЗМОЖНО, НЕ ЗНАЕТЕ, ЧТО УЖЕ СЕГОДНЯ MICROSOFT ГОТОВИТСЯ К ВНЕДРЕНИЮ ТЕХНОЛОГИИ LIVE ANYWHERE. ТЕХНОЛОГИИ, КОТОРАЯ ИЗМЕНИТ ИГРОВОЙ МИР НАВСЕГДА. ПРОЧИТАЙТЕ ПРО НЕЕ СЕГОДНЯ И БУДЬТЕ ГОТОВЫ ВСТРЕТИТЬ НОВЫЙ МИРОВОЙ ПОРЯДОК ЗАВТРА!

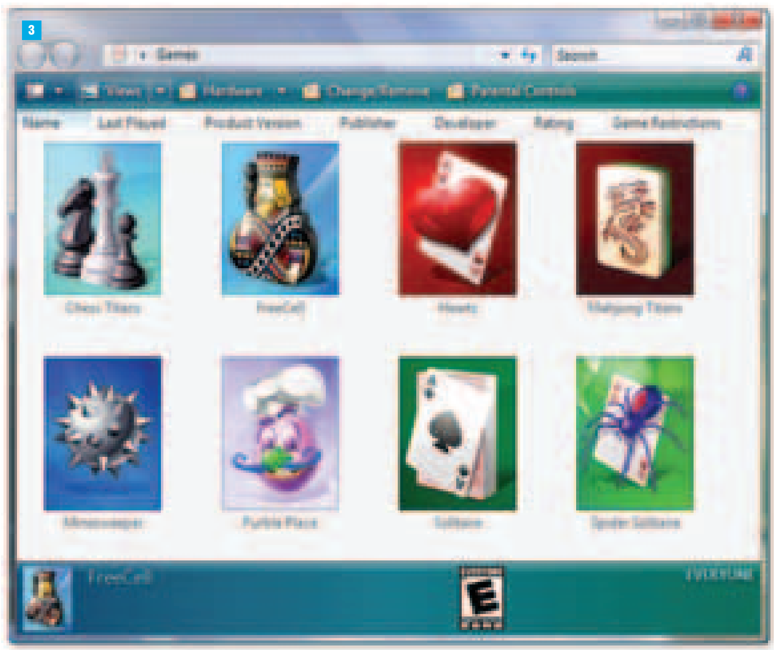
Windows Vista

Одно время ходил слух, что Windows Vista будет присваивать компьютерам рейтинги производительности. То есть, если ваш компьютер относился бы, например, к «третьему уровню производительности», то в магазине вы могли бы легко отделить игры, которые у вас заработают (первый-третий уровни) от слишком требовательных (четвёртый и выше). Так вот, слух остается слухом: окончательно известно, что этих инструментов в сигнальной версии Windows Vista не будет. Единственная программа от Microsoft, которая раздает рейтинги производительности, это Windows Vista Upgrade Advisor – инструмент, с помощью которого пользователи старых операционных систем могут узнать, подойдёт ли их старая персональная рабочая лошадка для требовательной Windows Vista. Новая операционная система будет работать с играми несколько по-другому. Если сегодня все установленные на компьютер программы заносятся в единый реестр, то в будущем для игр будет создана особая резервация. Во встроенной панели Games Explorer вы можете добавлять и удалять игры, а также просматривать все установленные продукты; сортировать их по алфавиту, по разработчику, издателю или возрастному рейтингу. За рейтингами в Vista следят строго: не дай бог, чтобы трехлетний Джонни запускал папиных «Героев меча и магии» без разрешения. Администратор компьютера сам устанавливает, какой рейтинг считается допустимым для каждого пользователя, и может настроить Windows Vista так, чтобы она (тук-тук!) отчитывалась о том, как проводят время «бесправные юзеры».

1 Windows Vista знает возрастной рейтинг ESRB каждой игры в мире.

2 Администратор (родитель) может настроить компьютер так, чтобы пользователь (ребенок) мог получить доступ к системе только в определенные часы.

3 Встроенная панель Games Explorer собирает все установленные игры в одном месте.



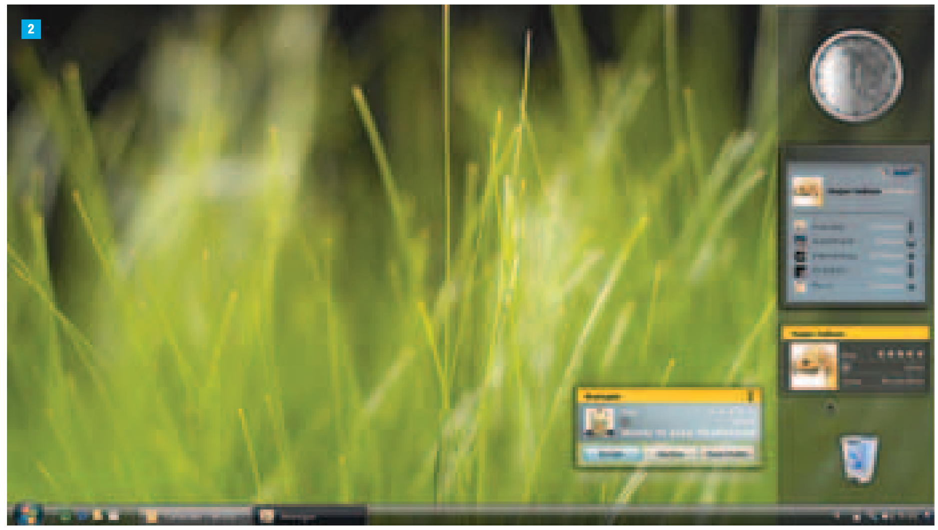
Во встроенной панели Games Explorer вы можете добавлять и удалять игры, а также просматривать сортировать их по алфавиту, разработчику, издателю или рейтингу.

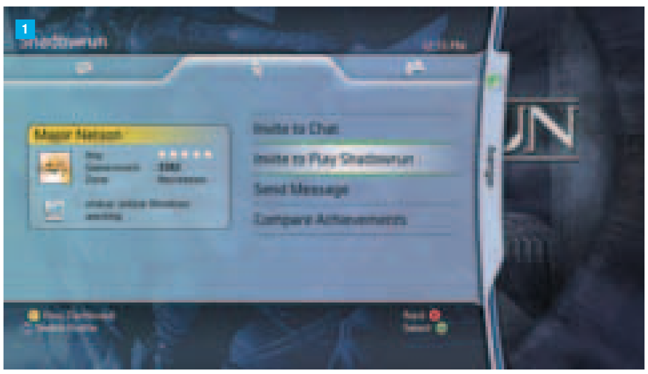




Live anywhere

Технология Live Anywhere – ещё одно изобретение Microsoft, которое уже демонстрировали на E3. Суть ее вот в чём: компания хочет засунуть онлайновый доступ к Xbox Live на все доступные платформы – персональные компьютеры с Windows Vista, смартфоны и КПК под управлением Windows Mobile, телефоны с поддержкой Java. С любого из этих устройств можно будет просмотреть свой профиль и выполнить какие-то другие операции. Какие именно, не совсем понятно: мы как-то не видим особой необходимости настраивать гоночный болид с мобильного телефона, если это же можно сделать через обычный Xbox Live. Гораздо интереснее другое приложение технологии: в недалёком будущем, а именно осенью следующего года, владельцы Xbox 360 и Windows Vista смогут играть в мультиплеер на объединенных кроссплатформенных серверах. Microsoft планирует, что первой игрой, в которой рыцари мышки и клавиатуры размажут по стенке неловких владельцев геймпадов, станет киберпанковский шутер Shadowrun. А в 2008 году Live Anywhere станет стандартной технологией, которая будет использоваться в каждой второй игре.







1 Добро пожаловать в будущее. Вы отправляете приглашение с Xbox 360...

2 ...и оно приходит на рабочий стол персонального компьютера с Windows Vista.

Новые аксессуары для Xbox 360

Два новых аксессуара для нестесненных в средствах владельцев Xbox 360: привод HD DVD и веб-камера Xbox Live Vision. На момент написания статьи Microsoft не обнародовала ни точную дату запуска, ни цену привода оптических дисков нового поколения, но из надежных источников известно, что долгожданная навеска гарантированно будет в магазинах к Рождеству. Ожидаемая цена – от 200 до 300 евро, причём аналитики уверены, что комплект из Xbox 360 и HD DVD будет стоить дешевле $600 – то есть дешевле PlayStation 3. Точные данные, как только они появятся, будут в новостях ближайших номеров: пока европейский запуск чёрной хлебницы задерживается, большой выбор разных вариантов Xbox 360 на все вкусы и кошельки готов удовлетворить каждого, кто заждался нового поколения. Веб-камера Xbox Live Vision придумана в первую очередь для видеочатов, но будет рада сфотографировать вас, любимого, для личной картинки в карточке геймера на Xbox Live. Камера подключается к USB-разъему и совместима с персональными компьютерами. Официальная цена камеры – 40 долларов США.

Аналитики уверены, что комплект из Xbox 360 и HD DVD будет стоить дешевле $600 – то есть дешевле PS 3.









1 Внешний привод HD DVD подключается к Xbox 360 при помощи специального кабеля.

2 Камера Xbox Live Vision может занести вашу физиономию в любимые (или нелюбимые) игры. Например, в World Series of Poker: Tournament of Champions.

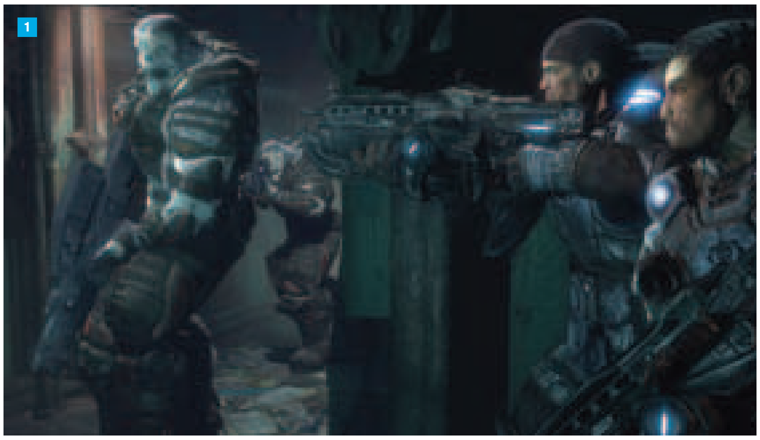
Gears of War

Давным-давно, этак с год назад Билл Гейтс лично (!) обещал, что как только Sony выпустит PS3, в тот же день она получит по мордасам блокбастером вроде Halo 3. Коллеги потом поправили – не обязательно именно Halo 3. Сегодня, когда до запуска PS3 остается полтора месяца, мы уже знаем, на какую игру делает ставку Microsoft. Главный хит этого предновогоднего сезона – шутер Gears of War от Epic Games, авторов Unreal Tournament. В Microsoft выбрали отличного фаворита: с Gears of War могут сравниться в лучшем случае одна-две игры из стартовой линейки PlayStation 3. Ходят вполне правдоподобные слухи, что со дня на день компания объявит комплект из «Xbox 360 и игры AAA-класса». Попробуем угадать, какие именно?

1 Скриншоты с Gears of War хочется разглядывать по пикселям, до того они, заразы, хороши.

2 База, вас понял. Есть испортить запуск PS3!



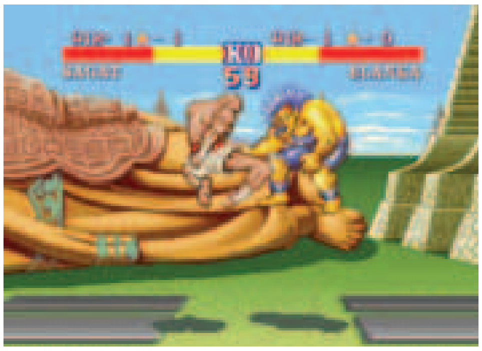




Street Fighter II' Hyper Fighting стал самой быстро продаваемой игрой на онлайновом рынке от Microsoft.

Street Fighter II

Для тех, кто не следит за происходящим, новости с Xbox Live Arcade: римейк Street Fighter II' Hyper Fighting, который продается на Xbox Live Marketplace за 800 «очков» (примерно 10 долларов США), стал самой быстро продаваемой игрой на онлайновом рынке от Microsoft. Помните: сетевой сервис Xbox Live – единственный способ приобрести современный Street Fighter II, который мало того что оптимизирован для HDTV и работает в разрешении 1280х720, но ещё и поддерживает онлайновую игру (и делает это гораздо лучше, чем Dead or Alive 4). В плане будущих релизов: Lumines Live! от Buena Vista Games, Sonic the Hedgehog от Sega, Contra и Castlevania: Symphony of the Night от Konami, Fatal Fury Special от SNK Playmore, The Incredible Machine от Vivendi – всё с полной поддержкой телевидения высокой четкости, а этим, между прочим, не может похвастаться ни одна игра с виртуальной консоли от Nintendo Wii.



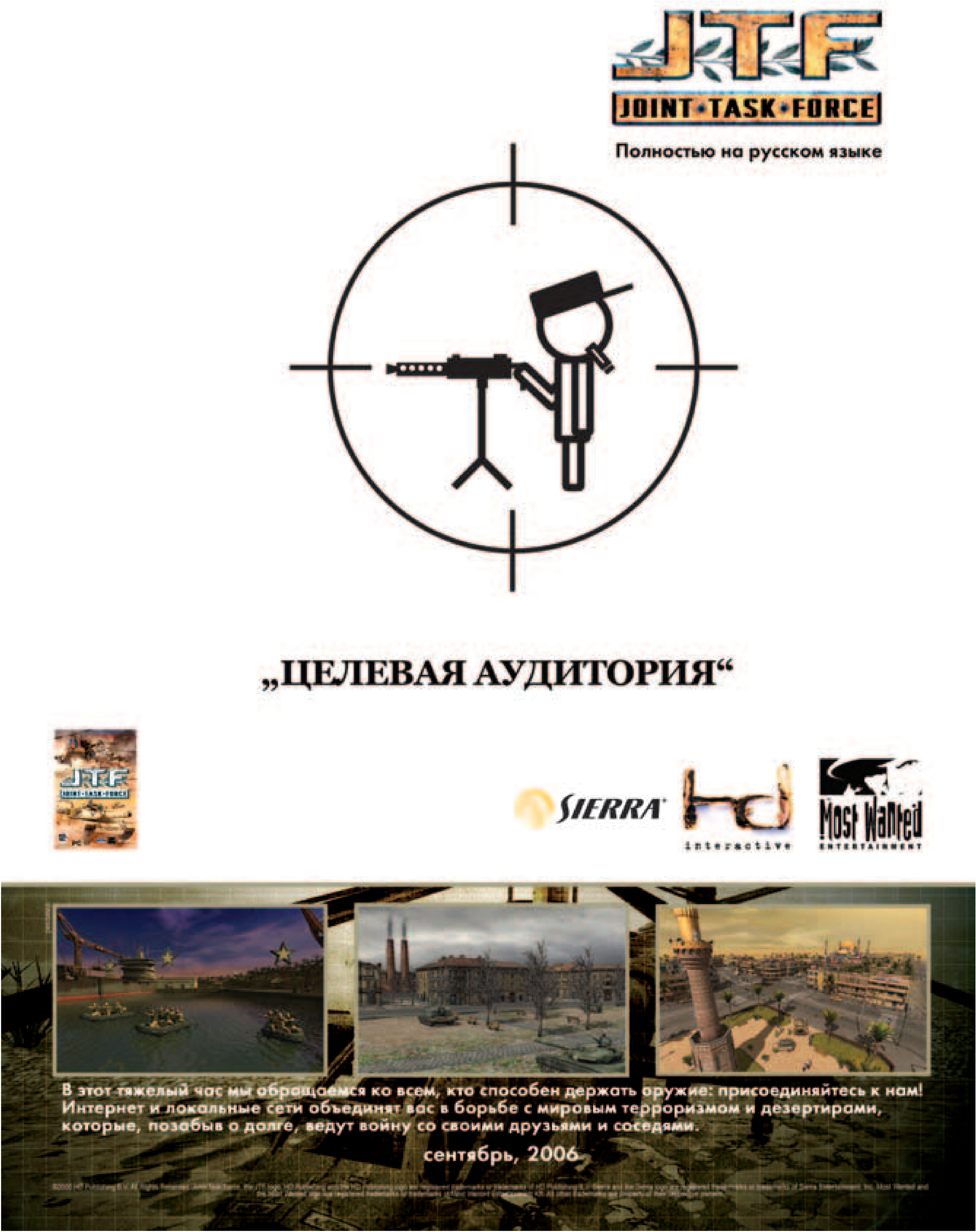






1 Как же хорошо, что некоторые двухмерные файтинги остались двухмерными и в эпоху HDTV.

2 Отведай-ка, басурман, силушки богатырской! Хадокен!


JTF
JOINT • TASK • FORCE
Полностью на русском языке
„ЦЕЛЕВАЯ АУДИТОРИЯ“
SIERRA
hd interactive
Most Wanted ENTERTAINMENT
В этот тяжелый час мы обращаемся ко всем, кто способен держать оружие: присоединяйтесь к нам!
Интернет и локальные сети объединят вас в борьбе с мировым терроризмом и дезертирами,
которые, позабыв о долге, ведут войну со своими друзьями и соседями.
сентябрь, 2006

WII-ДВИЖЕНИЕ

ЗАПИСКИ ОЧАРОВАННОГО ОЧЕВИДЦА



ДЕМОНСТРАЦИЯ НОВОЙ ИГРОВОЙ КОНСОЛИ ОТ NINTENDO ПРОИЗВЕЛА НЕМАЛО ШУМА НА ПОСЛЕДНЕЙ E3. ЖУРНАЛИСТЫ И ПРЕДСТАВИТЕЛИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ВЫСТРАИВАЛИСЬ В ДЛИННЫЕ ОЧЕРЕДИ, ЧТОБЫ СОБСТВЕННОРУЧНО СДЕЛАТЬ НЕСКОЛЬКО ВЗМАХОВ ПРЕСЛОВУТЫМ «WII-MOTE» В RED STEEL И MARIO TENNIS. НЕМНОГИМ ИЗ НИХ УДАЛОСЬ ДОБРАТЬСЯ ДО СВЯТАЯ СВЯТЫХ СТЕНДА NINTENDO ЖИВЫМИ: ДИКИЙ ЗАПАД! ДРУГОЕ ДЕЛО СТАРУШКА ЕВРОПА И GAMES CONVENTION – ВСЕГО ПОЛТОРА ЧАСА ОЖИДАНИЯ В ОЧЕРЕДИ, И МЫ НА ОГНЕВОМ РУБЕЖЕ: СИМПАТИЧНЫЕ НЕМЕЦКИЕ ДЕВУШКИ НА ЛОМАНОМ АНГЛИЙСКОМ ПЫТАЮТСЯ ОРГАНИЗОВАТЬ НЕОЖИДАННО ВПАВШИХ В ДЕТСТВО ВЗРОСЛЫХ ДЯДЕЙ И ТЕТЕЙ.





Первые впечатления

В сравнении с вычурной глыбой Xbox 360 Nintendo Wii – воплощение здорового минимализма: компактные размеры, чистые прямые линии, интерфейсы разъемов спрятаны за белого цвета панелями. Хитроумную «скошенную» форму Wii придает подставка, на самом деле консоль – классический прямоугольный брусок размером чуть больше DVD-привода. При желании подставку можно убрать, а консоль расположить горизонтально – для этого на одной из плоскостей предусмотрены аккуратные резиновые «ножки». Знаменитый пульт управления совсем ничего не весит и ложится в руку очень удобно: через несколько минут игры о его существовании просто забываешь – вероятно, именно поэтому девушки в майках Nintendo рекомендуют надевать на запястье специальный ремешок. Кроме ремешка, я бы посоветовал первое время использовать мотоциклетный шлем или хотя бы боксерскую капу: первое, что я увидел при входе в комнату с Mario Tennis, – это кулак размером с дыню, несущийся прямо мне в лицо. Чудом уклонившись от сокрушительного удара (спасибо фильмам с Брюсом Ли!), я приготовился принимать извинения, но никто в комнате не заметил инцидента: зрители были увлечены происходящим на широкоэкранной «плазме». «Теннисист», тем временем, решил нанести еще один удар по мячу, и я заметался в поисках надежного убежища.

Честное слово, смотреть на играющих в Wii почти так же забавно, как играть самому. Я стал свидетелем следующей сцены: вполне взрослый, солидный мужчина никак не мог подать мяч. На самом деле это проще простого – нужно подбросить воображаемый шарик высоко вверх, а затем ударить по нему ракеткой. В игре нет ни одной «кнопки управления». Удивительно? Да. С другой стороны, сколько кнопок управления в вашей теннисной ракетке? Это мешает вам играть? Ответ на этот вопрос позволит понять, насколько игры для Wii отличаются от всего, что мы видели раньше.

Мужчина откровенно стеснялся происходящего: зажатые неуверенные движения, скомканный ритм. Он не верил, что у него в руках ракетка, а игра не верила в то, что он хочет подать мяч. «Ты в теннис умеешь играть?», – закричали ему из толпы зрителей. «Сейчас я покажу вам, как надо играть в теннис», – разозлился мужчина и, наконец, ударил так, как принято в большом теннисе – мяч со свистом улетел на ту сторону поля, обезоружив соперника. 15:00!

Открытия сезона

Впрочем, довольно о теннисе. На выставке журналистам впервые были продемонстрированы хулиганский футбольный симулятор Mario Strikers Charged (продолжение прошлогоднего культа Super Mario Strikers для GC) и action/RTS Battalion Wars 2. Каждая игра очень по-своему обыгрывает возможности необычного контроллера Wii. Mario Strikers Charged, без всякого сомнения, в скором будущем превратится в арену для жарких спортивных баталий в центре гостиной. Игровая механика отлажена годами тренировок, а управление настолько интуитивно, что ты сначала начинаешь бегать

1 Российские разработчики (Snowball) демонстрируют отточенную технику теннисной подачи.

2 Бейсбол, японская народная игра, давалась европейцам с некоторым трудом.

3 В новой версии Red Steel орудовать катаной стало куда интереснее: клинок буквально следует за рукой игрока.

4 Сладкая парочка: Wii-mote и «нунчаку».

5 Не стоит принимать все так близко к сердцу, малыш. Это всего лишь тест на вес головного мозга, который определит в дальнейшем всю твою жизнь.

Секретное оружие

Битва за потребителей на рынке игровых приставок – это сражение боевых шагающих роботов высотой тридцать километров каждый. Один замах требует четырех-пяти лет упорной работы тысяч специалистов и много-много денег, зато удар получается такой силы, что небесные тела сходят со своих орбит. В очередном раунде захватывающего поединка (в котором мы с вами не проиграем никогда) Nintendo решает поменять тактику и вместо механического колосса выпускает шесть миллионов юрких истребителей-перехватчиков. Wiiiiiii! Wiiiiii! Слышите эти странные звуки? Они приближаются.







flextron
www.flextron.ru
FLEXTRON
Компьютеры гибкой конфигурации
intel
Core™2 Duo
inside™
Два ядра.
Делай больше.
Flextron VIP CR
мощная графическая станция
• Процессор Intel® Core™2 Duo E6600 2,4 ГГц
• Оперативная память 2 Гб DDR II
• Видеокарта Sapphire "Radeon X1900 XTX" 512 Мб
• Жесткий диск 400 ГБ
• Привод DVD -RW
• Microsoft Windows XP Professional SP2, рус
Flextron Extra CR
компьютер для
профессиональных игроков
• Процессор Intel® Core™2 Duo E6400 2,13 ГГц
• Оперативная память 1 Гб DDR II
• Видеокарта Sapphire "Radeon X1800 GTO" 256 Мб
• Жесткий диск 320 ГБ
• Привод DVD -RW
• Microsoft Windows XP Home Edition SP2, рус.
Flextron Maxima CR
игровая станция
нового поколения
• Процессор Intel® Core™2 Duo E6300 1,86 ГГц
• Оперативная память 1 Гб DDR II
• Видеокарта Leadtek "WinFast PX7600 GT TDH" 256 Мб
• Жесткий диск 250 ГБ
• Привод DVD -RW
• Microsoft Windows XP Home Edition SP2, рус.
Вы привыкли получать то, что хотите?
Вы мечтаете иметь нестандартный
компьютер, который соответствовал
бы всем Вашим представлениям?
Flextron - это компьютер для меня.
Выбираю Flextron на базе
Intel® Core™2 Duo.
КАРТА
ПОСТОЯННОГО
ПОКУПАТЕЛЯ
064 054 2368
При покупке компьютера
Flextron получи Карту
постоянного покупателя
в подарок.
Ф ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ
Адреса салонов-магазинов:
м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, 7а
м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, 2
м. «Владыкино», Алтуфьевское ш., 16
Единая справочная: (495) 105-64-47
Интернет-магазин: www.fcenter.ru
Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viiv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениями на территории США и других стран.
Реклама

по полю, пасовать и забивать голы, и только потом понимаешь, КАК ИМЕННО ты это делаешь. Особенно хорошо игре даются пенальти в стиле «Шаолиньского футбола» – бомбардир одной из команд поднимается в воздух и наносит почему-то сразу три удара по воротам, а его оппонент, управляя руками вратаря с помощью Wii-mote, должен их отбить. Управление в Battalion Wars 2 интуитивно понятным не назовешь – разработчики задействовали буквально все органы управления на двух контроллерах, и чтобы освоиться с ними, нужна практика. Впрочем, все это не мешало гостям стенда без конца сталкивать лбами «красных» и «синих» в многопользовательском режиме: при этом далеко не все игроки понимали, что давят танками и поливают пулеметным огнем с вертолета армию своего коллеги, все были слишком увлечены пальбой и экспериментами с Wii-mote. Для поклонников стратегий BW2 – настоящая находка, и мы обещаем следить за этой игрой самым пристальным образом.
Ожидаемый шутер Red Steel показался на GC2006 в модернизированном варианте: журналисты раскритиковали на E3 примитивную систему боев на мечах, и в Ubisoft потратили лето на доработки. Теперь катана старается точно следовать движению руки, и бой стал «ощущаться» более натурально. Жаль, уровень сложности в демо-уровне выкручен в «ноль» и спарринг больше напоминал избиение младенцев, чем серьезное испытание.
Внимание общественности к Red Steel не случайно – именно эта игра должна продемонстрировать возможности Wii в привычных, устоявшихся жанрах. Опытному игроку при первой встрече с Red Steel надо ЗАБЫТЬ все, что он знает о консольных шутерах и начать с чистого листа. Вот мужчина в костюме и галстуке «выходит» на балкон, уверенным движением вскидывает руку с Wii-mote и открывает бешенный огонь по людям в засаде. Господи, где он набрался такого? Не иначе, представляет себя главным персонажем фильма «Полиция Майами». Он не старается целиться в кого-то конкретно, скорее, просто поливает огнем окружающие пространства, которые лопаются под напором свинца: битым стеклом осыпаются окна, рвутся бензобаки в машинах, крошатся в щепы заботливо установленные дизайнерами уровня деревянные ящики.
Погружение полное. Не хватает только тактильных ощущений, хотя пульт можно вставить в пистолетную рукоятку (Такие есть, смотрите фото. Кроме того, Ubisoft уже анонсировала руль с ложементом для Wii-контроллера, а мы тихо мечтаем об аутентичных джейдайских мечах). Управление в Wii-играх правильнее будет назвать «инстинктивным», чем «интуитивным». Мы открываем двери движением руки «на себя» и поворачиваем верный Ingram вместе с поворотом кисти. Такие вещи не надо описывать в руководстве пользователя – это естественно. Нет больше курсора, нет интерфейса между вами и героем на экране – есть только вы, ваши рефлексы и ощущения. Пожалуй, Wii – главное, что произошло с нами после изобретения mouse-look. Следующая остановка: шлемы виртуальной реальности, которые работают. Осторожно, двери закрываются.





1 В чемпионате по Big Brain Academy, который проходил на стенде большой N в режиме нон-стоп, участвовали и стар и млад..

2 Punk's not dead. Они теперь играют в Nintendo.

Tony Hawks Downhill Jam против Tony Hawks Project 8

**Сериал скейтбордингowых симуляторов от Тони Хоука нынче размножается почкованием. На PS3 и Xbox 360 выходит Tony Hawk's Project 8, на Nintendo Wii - Tony Hawk's Downhill Jam. Отличий море.
Project 8 – логичное развитие сериала в переложении для консолей следующего поколения: лучше графика, больше уровни, правдоподобнее скейтеры. Новый уровень реалистичности – нажав на обе аналоговые рукоятки, игрок в Project 8 переводит «доскера» в режим ручного управления: камера наезжает на скейт и показывает, как движется доска под кроссовками героя. Каждая аналоговая рукоятка управляет одной ступней – таким образом, вы лично контролируете движение скейта и можете создавать новые, еще не изобретенные элементы. Downhill Jam же делает шаг в сторону. Это уже не симулятор скейтбординга, а так, «гоночки». Как следует из названия, гонять мы будем исключительно downhill, то есть «с горки» (полное название игры, очевидно, переводится как «Тони Хоук с горки повидло»). Именитых скейтеров в игру брать не стали; наши герои – Тони Хоук и восемь абстрактных безымянных персонажей. Кроме того, конечно, режим Create-A-Skater всегда рад помочь вам создать девятого, десятого, одиннадцатого и всех остальных. Игрок держит контроллер от Wii двумя руками, параллельно земле. Под пальцами левой руки – стрелочки, под пальцами правой – кнопки. Вращение импровизированного руля заставляет скейтера поворачивать, стрелка вперед – разгоняться, кнопки отвечают за развлекательную программу. Скейтеров-конкурентов можно бить (давно пора!), от автомобилей нужно уворачиваться, объезды и короткие пути – искать. Мы поиграли в «С горки повидло» на выставке, и ушли в сомненьях. Очень уж странный контроллер на этой Wii, знаете ли. Сразу и не разберешься.**







1 Tony Hawk's Project 8: неплохо, но от следующего поколения мы ждем больших красот.

2 Tony Hawk's Downhill Jam: на самом деле ехать можно только под горку; свернуть не разрешат.

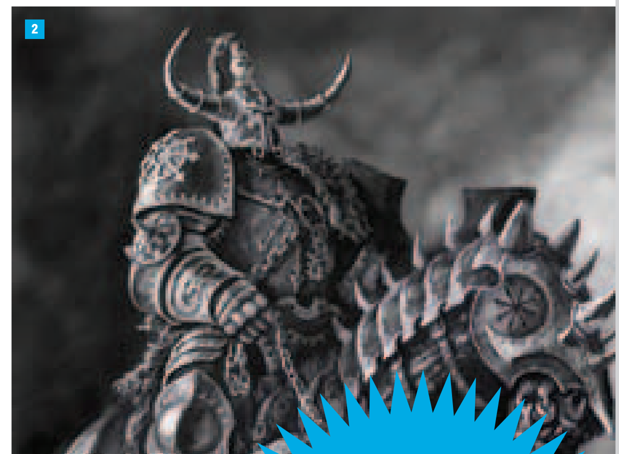
А как же Sony?

Разворот про Microsoft – есть, разворот про Nintendo – на месте, разворот про Sony… м-м-м… остановите печатный станок! Мы забыли разворот про Sony!.. Шутка, конечно. Европейское отделение Sony в последние месяцы действует вяло и нерешительно: черную хлебницу задержали до следующего года, о новых прошивках для PSP, кажется, вовсе забыли, в подборке игр – караоке, симулятор телевикторины и четвертая часть Socom, неотличимая от первых трех. Тоска зеленая. Одним словом, выяснилось, что рассказывать о Sony совершенно нечего. Вот и не рассказываем.









1 Стенд World of Warcraft: Burning Crusade собирал просто чудовищные толпы.

2 Warhammer: Mark of Chaos – уже очень скоро мы поведем легионы Хаоса в бой.

Обратная связь

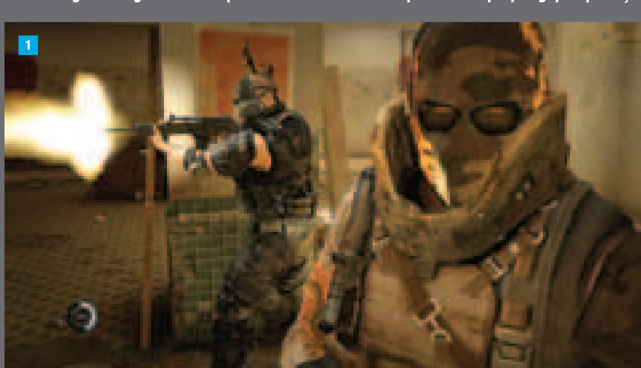
Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_763246/tm.htm

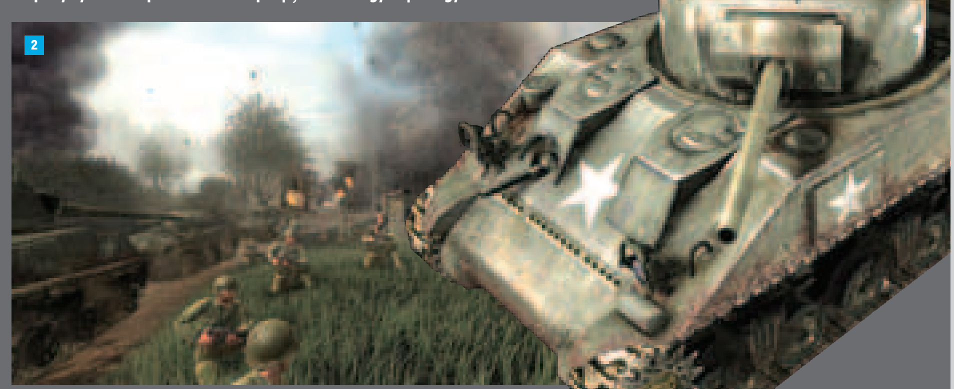
Call of Duty 3 против Army of Two

Medal of Honor: Airborne опоздала к раздаче слонов и выйдет только в следующем году, поэтому сегодня у любителей военных шутеров два явных фаворита. Activision надеется второй раз повторить успех Call of Duty 2 – напомним, что эта игра стала самой продаваемой среди игр первой волны для Xbox 360. Прошел год. Еще один запуск новых приставок, еще одна часть Call of Duty. Но если последнее путешествие по полям сражений Второй мировой было огромным шагом вперед и, кроме шуток, потрясающей игрой, то Call of Duty 3 делается в спешке и на том же движке с добавленной физикой: например, в третьей части прицельный огонь может разрушить непрочное укрытие. Другие новинки: несколько маршрутов внутри одного уровня, мультиплеер с танками, мотоциклами и джипами, короткие сценки в духе заставок из Resident Evil 4 (не потому, что с зомби, а потому, что игроку нужно вовремя нажимать на кнопки, чтобы победить фрица врукопашную). На фоне такого застоя свежим глотком воздуха станет «иной» современный милитари-шутер Army of Two для Xbox 360 и PS3, игра о крепкой мужской дружбе. В Army of Two основная кампания рассчитана сразу на двух игроков, а одиночный режим в компании ИИ-товарища считается дополнительным. Даже если вы играете в одиночестве, подключиться к кампании со второго геймпада или через Сеть можно в любой момент. Суровой паре наемников противостоят многократно превосходящие силы противника, и единственный способ выжить – действовать слаженно и выручать друг друга. Товарищи обмениваются репликами в реальном времени по ходу боя, причем ИИ тоже будет рад обсудить с вами «Критику чистого разума» Канта. Если один персонаж получает смертельное ранение, то второму нужно быстро откачать товарища, пока тот бегает от всеблагого отца, готового забрать душу на небеса (не шутка). Если один ранен, второй должен помочь товарищу идти – при этом оба могут отстреливаться. И, наконец, оба героя должны будут по ходу игру, не только пить, но и писать! Писающий солдат – идеальная мишень для врага, поэтому к выбору места и времени мочеиспускания нужно будет подходить с особым вниманием. Определенно, свежая струя, которую Army of Two внесет в жанр милитари-шутеров, поможет избавить жанр от бесконечной высадки в Нормандии. Релиз Army of Two – в следующем году.

1 Army of Two: военный шутер, изначально задуманный на двух игроков.

2 Call of Duty 3: найдите десять отличий от Call of Duty 2.







Автор:
Евгений Минко,
«Профиль Украина»,
специально для «Страны Игр»

Страна победившего «РАГНАРЕКА»

1



5



6





Идет ли речь о новых поветриях в игровых жанрах или консолях следующего поколения – без упоминания США или Японии не обойтись, ведь именно эти страны задают тон в нашей индустрии. Впрочем, не исключено, что вскоре им придется потесниться на пьедестале: Южная Корея громко заявляет о себе, заглушая и европейцев, и Китай.

Южнокорейский рынок онлайн-игр по объему занимает первое место в мире. По объему игр для мобильных телефонов – третье.

В чем секрет столь впечатляющих результатов, добиться которых корейцам удалось всего за пять лет? Государство со всех сторон окружено морями, под боком – лишь коммунистическая Северная Корея. Как удается в таких условиях не только обгонять весь мир по количеству онлайновых арен для мультиплеерных битв, но и ежегодно увеличивать и без того внушительный объем игрового рынка?

Теория

За ответами я отправился, как и заведено, в институт, причем специализированный – Корейский институт по созданию и продвижению игр (www.gameinfinity.or.kr). Не будет преувеличением сказать, что он и является тем самым костяком, на котором держится вся игровая индустрия Южной Кореи. Причина проста: институт учредили не частные лица, а корейское Министерство культуры и туризма. Понимаете? Корейское правительство инвестирует миллиарды вон («вон» – название местной валюты) налогоплательщиков в развитие рынка электронных развлечений. Ну где вы еще такое видали?

Изрядно пропетляв по сеульским улочкам, я очутился у огромного торгово-офисного комплекса Technomart, в котором и располагается Институт. От заветной цели отделяет 31 этаж: лавки с бытовой электроникой вперемешку с кафе. Сложно сказать, что дурманит сильней – выбор игр для PC и приставок или запах

7









1 Район Енсан. Утолить голод по свежим играм сеульские геймеры приходят именно сюда.

2 Продав мне Gamer'z, среднего возраста продавец продолжил играть в любимый Resident Evil.

3 Джи Ен заинтересовалась «Казаками» из далекой и экзотичной Украины.

4 Игровых сувениров в Енсане – бери не хочу.

5 Летние хиты для PlayStation 2 – Final Fantasy XII и Valkyrie Profile 2: Silmeria. Их скупают со страшной скоростью, несмотря на отсутствие перевода.

6 Уцененные игры для компьютера продаются за 7 тысяч вон. Правда, ради скидки придется подождать года два после их выхода.

7 Тед Тэ-Гон Со: «Что же вы так мало о корейских успехах знаете»?

жареных осьминогов да кимчи (национальной гордости корейцев – невероятно острой квашеной капусты). Тем не менее, я мужественно преодолел все искусы и прибыл на встречу с исполнительным вице-президентом Института – господином Тедом Тэ-Гон Со. Порадовавшись воодушевлению, с которым я принялся изучать корейский игровой бизнес, господин Тед отвел меня в конференц-зал для беседы за бутылкой сока из алоэ (распространенного местного напитка) и принялся неспешно рассказывать об особенностях деятельности Института.

Институт был основан в 1999 году по инициативе правительства, чтобы – ни много ни мало – способствовать превращению игровой индустрии в стратегическую отрасль корейской экономики в XXI столетии. Работа идет полным ходом: Институт открыл Игровую академию, ежегодно выпускающую 250 профильных специалистов, разработал закон о продвижении игр, основал национальную ежегодную выставку G Star. На его счету организация работы корейских павильонов на международных игровых выставках, проведение масштабных рекламных кампаний, включая постоянный выпуск телепрограмм. Регулярно устраиваются деловые форумы для корейских и иностранных инвесторов.

Отдельная статья – развитие киберспорта, который так прославил Корею. Институт занимается как рекламой, так и непосредственной организацией соревнований. В начале марта этого года в Южной Корее зарегистрировано 237 профессиональных геймеров, то есть тех, кто зарабатывает себе на жизнь победами в сетевом рубилове. Впрочем, развитию сетевых игр в Корее помогло очень важное обстоятельство – уровень распространенности широкополосного доступа в Интернет здесь самый высокий в мире.

Институт не только всячески продвигает электронные развлечения, но и разрабатывает программы по предотвращению и избавлению зависимости от них же – в Корее эта беда все разрастается.



Но самое главное – как Институт поддерживает небольшие и средние компании, занимающиеся созданием игр. Организация частично профинансировала уже несколько сотен проектов корейских разработчиков, работает над информационной сетью с необходимыми материалами для программистов и гейм-дизайнеров (www.gitiss.org), открывает консультационные центры – одним словом, не бросает родных игроделов на произвол судьбы в бушующем море мирового рынка.

После услышанного так и хочется верить экономическим прогнозам Института, согласно которым к 2010 году объем корейского рынка достигнет $10 млрд., причем экспортная часть будет оцениваться в $1 млрд. Но сперва нужно на деле убедиться в словах государственного чиновника, понять, так ли все сказочно и радужно в Корее и не подсовывают ли мне потемкинскую деревню!

Выход один: пора прошвырнуться по магазинам.

Практика

Показать игровые достопримечательности Сеула взялись мои корейские друзья Ли Дон Джин и Чой Джи Ён. Дождавшись, когда я обменяю командировочные по местному курсу (1 доллар за 980 вон), они потащили меня в Ёнсан – район, в котором полным-полно магазинов электроники, в том числе и тех, что торгуют видеоиграми. Причем современные универмаги мирно соседствуют с крошечными уличными лотками.

Приступаем к изучению ассортимента. Да, новинками корейские геймеры не обделены! Если говорить о платформах, то наибольший выбор игр – для PC и PlayStation 2. Впрочем, нашлось место и для антиквариата, вроде проектов для NeoGeo.

Самая назойливая реклама у Xbox 360. Куда ни посмотри – везде свешиваются плакаты и выпячиваются щиты, зазывно предлагающие обзавестись консолью нового поколения. Между тем особой любви детище Microsoft здесь пока не снискало. Как доверительно сообщил мне продавец Ким Хан Соо, Xbox 360







1 Пятые «Герои» продаются в комплекте с Таро.

2 Xbox 360 хоть и на видном месте, но скупать консоль корейцы пока не ринулись.

3 Берите Gamer'z! Не пожалеете.

покупают, в основном, «яппи» 25-30 лет в комплект к HD-телевизорам, и то из-за желания прослыть модниками.
А вот что пользуется в Южной Корее славой и почетом, так это изделия японских разработчиков. Очевидно, сказывается географическая близость стран: их разделяет лишь Корейское (по мнению японцев – Японское) море.
Японские игры (а вкупе с ними комиксы, пластмассовые куколки и прочие сопутствующие товары) считаются настолько первоклассными, что геймеры готовы покупать их на языке оригинала. Впрочем, зачастую любовь к первоисточникам объясняется куда проще: издатели не утруждают себя локализацией проектов. Вот, к примеру, Square Enix, которая летом рьяно продвигала в Корее Valkyrie Profile 2: Silmeria, переводит для местного рынка лишь руководства.
При этом не стоит думать, что среднестатистическому корейцу понять японский язык – плевое дело. Разница между ними приблизительно, как между русским и финским. Так что все дело в популярности и «крутизне». Как объяснил один из продавцов, хорошо, что сейчас японские игры свободно продаются в Корее: раньше фэнам приходилось паломничать за ними в Страну восходящего солнца.
Однако не Японией единой живет страна: отечественные разработчики в Сеуле не забыты. На прилавках нашлись и «Казаки», и ниваловские Heroes of Might and Magic 5 (продавались в наборе с картами Таро за 40 с половиной тысяч вон), и даже книга по мотивам многострадальной S.T.A.L.K.E.R. «Герои», по словам заведующего одним из магазинов, очень хорошо расходились сразу после начала продаж.
Само собой, полным-полно корейских сетевых «ролевушек», о которых в Европе никто и слыхом не слыхивал. Но наиболее популярны, конечно, Lineage II и Ragnarok.
На фоне всего этого великолепия озадачила неразвитость рынка игровой прессы. На выбор искушенных корейских геймеров представлены всего два

Корейский игровой рынок по категориям

Общий объем: $8, 476 млрд.
(данные на начало 2006 г).



Источник:
Корейский институт создания и продвижения игр.



1 Дон Джин решил опробовать Ninety Nine Nights для Xbox 360. Игра-то от местного производителя Phantagram.

2 Вывески PC-баров в Сеуле встречаются просто на каждом шагу.

3 А вот посетителей в этих барах порой совсем немного.





Искушенный геймер Дон Джин раскрыл тайну: в Южной Корее есть пиратство, хотя и довольно странного толка.

издания – местная версия Official PlayStation Magazine и оригинальный журнал Gamer'z.

Впрочем, если присмотреться к Gamer'z, становится понятно, почему других игровых журналов в Корее не издается, – тягаться с таким гигантом рискнет не каждый. На страницах почти пятисотстраничного тома стоимостью 8800 вон, ежемесячно появляющегося в магазинах, умещается все, что так или иначе связано с играми, – тысячи новостей, десятки рецензий, прохождения игр, тактика, комиксы, экскурсы в игровую историю, обзоры саундтреков, скидочные купоны и даже рецепты приготовления блюд из любимых RPG. Без знания корейского покупать бессмысленно, но выглядит красиво до умопомрачения.

Во время экскурсии искушенный геймер Дон Джин раскрыл тайну: в Южной Корее есть пиратство, хотя и довольно странного толка. Покупаете вы, скажем, игру за законные 50 тысяч вон. Приходите домой, распаковываете красивую коробку и читаете руководство. Но сам диск, оказывается, совсем пиратский. Правда, сразу подделку от оригинала и не отличишь: разве что по частым зависаниям, скрипам и свистам. Такие вот пираты в Корее – явно не лыком шиты.

По дороге из Ёнсана в гостиницу я заметил парочку аркадных залов. Хотя они и обеспечивают тридцать процентов корейского игрового рынка, дела с ними обстоят непросто. Причина в том, что в более-менее больших аркадах наравне со всякими «Теккенами» и «Мортал Комбатами» красуются классические «однорукие бандиты». И вот с этими «бандитами» все время какие-то скандалы происходят. То у владельцев не оказывается лицензии на проведение азартных игр, то «джекпоты» превышают установленные законом рамки. А ведь вокруг дети ходят!

Напоследок я заскочил в парочку компьютерных клубов, чтобы понаблюдать за виртуальными сражениями. Посетителей оказалось совсем немного: сплошь иностранцы, которые либо используют PC вместо пишущей машинки, либо играют в какие-то разновидности «Тетриса». Лишь один замеченный кореец сосредоточенно сражался в Counter Strike. Цены здесь невысокие – час игры обойдется в 1200 – 1500 вон.

Впрочем, низкая активность геймеров в довольно ранний час, к тому же в будний день, меня не насторожила. Очевидно, любители сетевых игр рассредоточены по всему городу, ибо компьютерные клубы или, как их здесь называют, PC-бары находятся повсеместно (даже в моей гостинице обнаружился). По плотности на квадратный километр они могут сравниться разве что с протестантскими церквями, коих в этом восточноазиатском государстве просто ошеломляющее количество. Полагаю, что и в корейских саунах оборудованы специальные уголки для геймеров.

Но туда зайти не удалось – пришло время ехать в аэропорт и возвращаться на родину. Хоть и нелегко покидать страну, где игры в общественном сознании перестали связываться прежде всего с психическими заболеваниями у детей и превратились в дело государственной важности, неотъемлемую часть современной культуры и внушительную статью бюджета страны. СИ



«ТАНКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ: Т-34 ПРОТИВ ТИГРА»



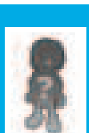
G5 SOFTWARE ВЫКАТЫВАЕТ ИЗ ЦЕХОВ НОВУЮ БРОНЮ

ВЫСКОЧИВ ЗА ОКОЛИЦУ КРОШЕЧНОЙ ДЕРЕВЕНЬКИ, ЗАПЫЛЕННАЯ «ТРИДЦАТЬЧЕТВЕРКА» СВОРАЧИВАЕТ С ПРОСЕЛОЧНОЙ ДОРОГИ И ЛОМИТСЯ НА ОПУШКУ ЛЕСА. ПЕРЕД БРОНИРОВАННЫМ ЛБОМ ВСТАЕТ КРЯЖИСТОЕ ДЕРЕВО. УДАР, ТРЕСК, И ЕЩЕ ОДНИМ БРЕВНОМ В ЛЕСУ СТАЛО БОЛЬШЕ. ТАНК ПРОБИРАЕТСЯ НА ЗАМАСКИРОВАННУЮ ОГНЕВУЮ ПОЗИЦИЮ. ЗДЕСЬ, В ГУСТОМ ПОДЛЕСКЕ, ОН СКРЫТ ОТ ЦЕЙССОВСКОЙ ОПТИКИ В РУКАХ НЕМЕЦКОГО КОМАНДИРА. ЧЕМ ОБЕРНУЛАСЬ ЭТА ЗАСАДА, Я ПОКА НЕ ЗНАЮ, ВОЕННОЕ СЧАСТЬЕ ПЕРЕМЕНЧИВО. НО ОДНО Я ЗНАЮ ТОЧНО – СКОРО НА ПОЛКАХ МАГАЗИНОВ ПОЯВИТСЯ НОВЫЙ СИМУЛЯТОР ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «Т-72: БАЛКАНЫ В ОГНЕ», В КОТОРОМ СОЙДУТСЯ НАШИ ТАНКОВЫЕ ВОЙСКА И ГЕРМАНСКИЕ PANZERWAFFE. НА ВОПРОСЫ «СИ» ОТВЕЧАЮТ МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА НИКИТА ГЕРАСИМОВ И PR-МЕНЕДЖЕР ДМИТРИЙ ЛЮСТ ИЗ КОМПАНИИ-РАЗРАБОТЧИКА G5 SOFTWARE, А ТАКЖЕ ДМИТРИЙ ДЕМЕНЧУК, ПРОДЮСЕР ПРОЕКТА СО СТОРОНЫ ИЗДАТЕЛЯ, КОМПАНИИ ИДДК.





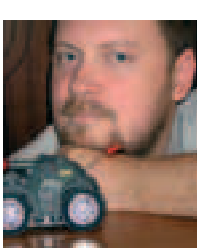




Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

1 Мы развеем вражеские тучи, Разметем преграды на пути И врагу от смерти неминучей От своей могилы не уйти!

2 «Тигры», закат, NAPALM Engine.



? Игра о Великой Отечественной – попытка донести правду о прошлом до молодежи? До Запада? Повторить успех «Ил-2»?

Н.Г.: Для нас Вторая мировая – прежде всего, обширный театр военных действий, от Африки до Дальнего Востока, большое количество техники, различных ее модификаций. Для разработчика – простор для творчества. А также возможность восстановления исторических событий ВМВ. Ведь то время, в отличие от новейшей истории, может похвастаться десятками легендарных сражений.

Танки тех лет не оснащены сложными системами целеуказания и связи. Это позволит продвинутому игроку сосредоточиться на ведении боя, а неопытные игроки попробуют симулятор без боязни закопаться в объемных руководствах для управления сверхсовременной машиной.

Д.Д.: Кто из издателей не хочет повторить успех «Ил-2»? Мы хотим.

? Но ведь в «Т-72» тоже есть Т-34-85. Чем новый «Т-34» лучше?

Н.Г.: Не избежать сравнения даже с Panzer Elite. «Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра» лучше по картинке, по детальности, по физике. Внедрен AI, который не наделяет противника всеведением и позволяет спрятаться среди деревьев или в буераках, который меняет поведение врага в зависимости от обстоятельств даже в рамках одной миссии. И еще одна крайне важная деталь – в «Танках Второй мировой: Т-34 против Тигра» впервые будет показано боевое отделение танка. Именно этого новшества с нетерпением ждали многие поклонники жанра.

Д.Д.: Мы не сомневаемся в том, что «Т-34» будет лучше уже потому, что используемый для его создания движок современнее и мощнее, и у него большие перспективы развития.

? Пригодился ли опыт разработки «Вертолетов Вьетнама»?

Н.Г.: Невозможно сказать, что какой-либо один из проектов в значительной мере влиял на другой. Обоим многое дал движок NAPALM Engine. В каждом случае он подгонялся под жанровые нужды. К примеру, в «Вертолетах Вьетнама: UH-1» велась огромная работа по детализации каждого элемента окружения в любой точке пространства, будь то земля или воздух. При этом важно было учесть большие скорости, расстояния и обеспечить достоверную проработку пространства при резком наборе или потере высоты. В «Танках Второй мировой» мы имеем дело с наземными операциями, близкими расстояниями. Здесь главное – высочайшая детализация земли, леса, деревьев, кустов; большое внимание уделяется возможности разрушать дома, заборы, валить деревья корпусом танка.

Д.Д.: Несомненно, движок NAPALM Engine немало дал танковому проекту. Наверное, самое главное – он позволил не теряя времени начать воплощение собственно игровых возможностей. Мы видели танк, видели окружение, могли корректировать физику и «картинку» с первых месяцев разработки, и это, конечно, отразилось на качестве и проработанности игры. Движок очень гибкий и удовлетворяет всем требованиям продюсеров.

? Какие именно танки мы опробуем в игре?

Н.Г.: Управлять можно будет Т-34-85 образца 1944 (первая модификация с 85-мм пушкой) и немецким Pz.VI Ausf.E так называемой «переходной» серии. Также появятся Pz.IV модификации «G» и советские Т-34-76. Кроме того, их прикроют САУ Су-85 и StuG.40. Почему именно эти машины? Они удобны своим экипажем, в котором четко обозначены обязанности каждого танкиста. Возможно, в дальнейшем управляемых танков станет больше, но придется моделировать машины, в которых, скажем, наводчик, помимо прямых обязанностей, выполнял еще и функции командира.

? Т-34 для отечественного разработчика удобен в качестве объекта симуляции – их много в музеях, в Кубинке на нем можно даже покататься. С «Тигром» было сложнее?

Д.Л.: «Тигры», кстати, еще не перевелись на земле русской, и их также можно увидеть и пощупать в музеях. Хотя вопрос музейной доступности не означает, что модель легче восстанавливать. Экспонаты не всегда соответствуют действительности, грешат муляжами частей и бедностью интерьеров. Разумеется, за основу мы брали музейные варианты танков, после чего по материалам военного времени, по результатам обсуждения с реконструкторами, моделистами, консультантами воссоздавали машины, которые более всего соответствуют действующим моделям того времени.

? Вокруг чего построены миссии?

Н.Г.: За основу сюжета мы взяли наступление Советской Армии летом 1944 года на Витебско-Оршанском направлении, операцию «Багратион», наиболее зрелищные и характерные задания: прорыв, сдерживание, превентивные удары, засады и нападения на колонны. За сражениями дело не станет, но главная цель – вовсе не уничтожение танков противника. Впрочем, именно уничтожая вражеские танки, можно решить поставленную задачу.

? Насколько результат боя будет зависеть от игрока?

Н.Г.: Миссии выверены таким образом, что имеющийся в танке игрока боезапас и его калибр играет решающую роль на поле боя. Однако может случиться так, что союзники победят без нашего танка, который, скажем, будет обездвижен в стороне от пекла. Так что залог победы в слаженности действий игрока и его компьютерных соратников.











Придется ли окапывать танки?

Н.Г.: По воле игрока во время боя трудоемкую работу вроде окапывания не выполнить. Но мудрить с засадой и не обязательно: порой достаточно просто укрыться в овраге. И только если другого выхода нет, уже в начале миссии появится возможность окопаться.

Что крепче – танк или березка?

Н.Г.: Все объекты на карте разрушаются – либо точным выстрелом, либо наскоком. В любом случае, красивые развалины обеспечены. Прочность также учитывается. То есть, пулеметной очередью дом, разумеется, не возьмешь, да и толстый вековой дуб с ходу не выкорчуешь. До места сражения игрок сможет добраться как по наезженной дороге, так и напрямик через лес, чтобы неожиданно напасть с фланга.

Можно ли намотать пехотинца на гусеницы?

Н.Г.: Здесь мы пошли на компромисс. Пехоту можно давить, но без душераздирающих подробностей. Все будет «чистенько» и «опрятно».

Чем именно занимается игрок?

Н.Г.: Регулирует обороты двигателя, переключает передачи (и даже перескакивает их, если нужно), управляет бортовыми торсионами, горным/стояночным тормозом. Наводчик работает с оптикой, выбирает снаряды, собственно наводит на цель, стреляет из основного орудия и пулемета. Вот только на радиопереговоры игрок не влияет – из них он получает информацию, необходимую для выполнения миссии.

Будут ли моделироваться небоевые поломки?

Н.Г.: В бой всегда идет новый и подготовленный танк, и это вполне оправданно. Ведь износить тормоза или сцепление за один бой невозможно. Единственная поломка, которая может произойти с основными агрегатами в недолгом бою, – это перегрев двигателя и выход его из строя, но с этим легко справиться. Разброс снарядов будет соответствовать артиллерийским нормам, а видимость – характеристикам прицелов того времени.

Воевать будем на конкретной местности?

Н.Г.: На картах – восстановленные ландшафты Белоруссии тех лет с полями, лесами, рожью и пшеницей, деревнями и хуторами. Площадь карт составляет около 80 квадратных километров.

Как один игрок заменяет целый экипаж?

Н.Г.: Такое случается, только если все остальные члены экипажа убиты. Обычно же игрок может положиться на других танкистов под управлением AI. Насколько они хороши – покажет всестороннее тестирование. Сейчас они справляются со своими задачами на уровне начинающего игрока, но, разумеется, будут усовершенствованы. Но даже если они погибнут, это не столь страшно, как может показаться. Просто тогда важно четко представить последовательность своих действий, меняя позиции в экипаже.

Как задумано управление соратниками?

Д.Л.: Командир отдает приказы танкистам с помощью команд, закрепленных за определенными клавишами. Есть команды, из которых водитель может составлять последовательность, а есть те, которые выполняются немедленно, такие как «СТОП», например. Наводчик имеет право скомандовать короткую остановку, которая продлится до первого выстрела. Командир танка сможет указать наводчику цель, которую необходимо немедленно обстрелять, указать тип снаряда.

Будет ли «разбор полетов» после боя с объяснением ошибок, совершенных игроком?

Н.Г.: Нам было бы интересно создать систему учета ошибок и обучения игрока. И времени на это хватает. Такая помощь пришлась бы очень кстати новичкам, которым стратегия и тактика ведения боевых действий мало знакома. Хотя, уверен, что и для опытных игроков будет интересна возможность оценить свои действия.

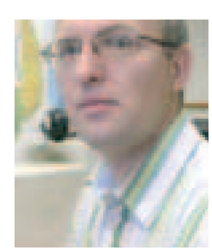
Расскажите о сетевой игре.

Н.Г.: В мультиплеере нельзя составить из игроков отдельный экипаж. Один человек – один танк. Есть различные задачи, начиная со схваток один на один и заканчивая выполнением некой цели в группе. И лишь в многопользовательском режиме вы увидите Т-34 и «Тигр» в составе одной команды. По традиции, планируется поддержка от 2 до 8 игроков при соединении по IP без выделенного сервера.

Каким вы видите покупателя «Т-34»?

Н.Г.: Это человек, который собрался пострелять, но решил тщательнее изучить возможности и особенности машины, с которой он ведет огонь. С другой стороны – это и фанат-реконструктор, и интересующийся бронетехникой человек, и поклонник симуляторов ВМВ, да и вообще, просто поклонник симуляторов.

Д.Д.: В России и за рубежом это, прежде всего, все те, кто уже купил «Т-72», а их не так уж мало. А еще те, кто не купил игру из-за не слишком интригующего места действия. На протяжении последних двух лет мы неоднократно слышали в разговорах о «Т-72»: «Эх, вот бы тоже самое, только про Вторую мировую». Теперь мы можем ответить: друзья, ваша мечта уже сбывается, ждать осталось совсем недолго. СИ



1 Место водителя «Тридцатьчетверки». Проработана каждая деталь.

1 Интересно, сможем ли мы форсировать речки?







ПРОТИВОСТОЯНИЕ 5

«ПРОТИВОСТОЯНИЕ» – СТАРЕЙШИЙ РОССИЙСКИЙ RTS-СЕРИАЛ, ЗА ВРЕМЯ СУЩЕСТВОВАНИЯ ПОМЕНЯВШИЙ НЕМАЛО РАЗРАБОТЧИКОВ И ИЗДАТЕЛЕЙ. СЕЙЧАС, ПОЧТИ ЧЕРЕЗ 10 ЛЕТ ПОСЛЕ ВЫХОДА ПЕРВОЙ ИГРЫ СЕРИИ, «ПРОТИВОСТОЯНИЕ» ПО-ПРЕЖНЕМУ ДЛЯ МНОГИХ ОСТАЕТСЯ ОБРАЗЦОМ РЕАЛИЗМА В СТРАТЕГИЯХ. ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИАЛА СОЗДАЕТСЯ НА ДВИЖКЕ WARFARE КОМПАНИЕЙ GFI BLACK SEA И НОСИТ НЕОЖИДАННЫЙ ПОДЗАГОЛОВОК «ВОЙНА, КОТОРОЙ НЕ БЫЛО». ПОДРОБНОСТЯМИ С НАМИ ПОДЕЛИЛИСЬ АРТ-ДИРЕКТОР ПРОЕКТА МИХАИЛ СМАГИН И ВЕДУЩИЙ ПРОГРАММИСТ ДАНИИЛ АГАФОНОВ.



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Узнают ли игру давние поклонники сериала? Какие ключевые моменты серии перекочуют в «Противостояние 5»? Что сильно изменится?

Михаил Смагин: Как говорит Писание, «не все мы умрем, но все мы изменимся». Перемены коснулись как механики, так и внешнего вида игры. Тем не менее, мы постараемся сохранить главное преимущество серии «Противостояние» – захватывающий геймплей, основанный на мощной тактической составляющей. А также достоверность происходящего, погружающую игрока в самую гущу событий. Идея не изменилась: «война – это не игрушки». Поменялись способы ее воплощения: игра делается на новейшем 3D-движке собственной разработки GFI. И новые технологии принесли возможности, которые вольют в сериал свежую кровь.

Что вас подвигло рассказать старую историю по-новому? Почему остановились именно на этой версии? Были ли какие-то варианты, которые вы впоследствии отвергли – или отложили?

МС: Да, конечно, вариант захвата США отложен нами на некоторое время (смеется). Если серьезно, мы рассматриваем такое развитие событий Второй мировой войны: что было бы, если бы Гитлер отказался от плана «Барбаросса»? Мы делаем главное допущение: Советский Союз не участвует в войне, и «железный кулак» Вермахта обращён только на Запад. В этом случае первый бастион, которому суждено пасть, – Великобритания. Мы хотим показать не столько войну, которой не было, а войну, которая могла бы быть, не ввяжись Гитлер в смертельную авантюру на Востоке. Возможно, это поможет игрокам осознать решающую роль СССР в разгроме Германии. Мы, по сути, ничего не придумали – просто избрали наиболее вероятный исход. Этим наша задумка отличается от других альтернативных сценариев, в которых используются наименее правдоподобные варианты развития событий: Черчилль попал в автокатастрофу, Гитлер не состоялся в качестве вождя и так далее.

Какие стороны участвуют в конфликте? За кого нам дадут повоевать?

Даниил Агафонов: Сторон две: Великобритания и Германия. Правда, состав британских войск расширен за счет австралийцев и новозеландцев, части которых также сопротивляются вторжению. Безусловно, шотландцы и ирландские гвардейцы тоже не останутся в стороне. По мнению английских историков, изучавших идею альтернативной войны, именно они встретили бы немецкий десант первыми.

Расскажите немного о видах войск и военной технике. Стоит ли ждать сражений во всех трех стихиях? Какими техническими ретро-новинками вы собираетесь нас удивить?

МС: Выдуманная история позволяет нам использовать прототипы техники, которые в настоящей войне участия не принимали. Однако речь идет только о реальных образцах: тех, которые существовали в то время в чертежах или были воплощены, хотя бы штучно, в металле. Возможно, это прозвучит странно, но наш принцип – никакой фантастики. Так что не ждите роботов, плазменных пушек и гравитационных бомб. А вот реактивной авиации, вертолетов (в том числе дисковых), ракетного оружия будет предостаточно, причем с обеих сторон.

ДА: Нет. Стихий только две. Высадка десанта с моря предполагается, но морские баталии останутся за кадром. Разработчики движка заявляют поддержку до 10000 юнитов на карте, но мы делаем упор на тактические миссии. Небольшие, но проработанные карты и задачи на уровне роты или батальона. Танковым армадам в этом времени и месте просто неоткуда взяться. А вот осада древних крепостей, превращенных защитниками в неприступные форты, стремительные контратаки и ожесточенная оборона каждого клочка земли – все это будет.

Как будет звучать игра? Бойцы заговорят на родных языках, или на русском с неподражаемыми акцентами? Как вы добиваетесь достоверности звуков двигателей и выстрелов? Наконец, в каком стиле выдержано музыкальное сопровождение?

МС: Мы планируем вдумчивую игру на серьезную тему, поэтому общее музыкальное оформление будет соответствовать «генеральной линии» игры: скорее Вагнер, чем Моцарт. В лучших традициях предыдущих «Противостояний», саундтрек насыщен «духом времени». Что до достоверности, мы пытаемся представить, как звучал бы вертолет эпохи сороковых годов, смешивая звучание поршневых авиационных двигателей тех лет и современных летательных аппаратов. По нашему мнению, «экономить» на звуке – значит лишить игру настроения, а игрока – впечатлений.

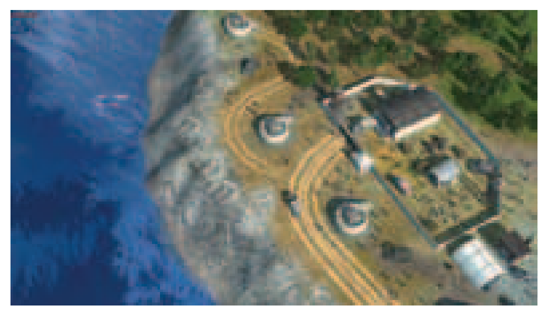
ДА: Вопрос с тем, на каком языке заговорят бойцы, для нас еще в «прекрасном далеко». К согласию мы пока не пришли. На мой взгляд, для российского игрока более интересен вариант «русский-с-акцентом». Такой вариант, кстати, использовался в «Противостоянии. Война в Заливе». Иракцы говорят там по-русски, смешно коверкая произношение. Как мне кажется, это привносит в игру забавную нотку. С другой стороны,











серьезность сюжета и претензия на реалистичность требуют, чтобы солдаты говорили на родном языке. В общем, пока спорим...

Возможны ли разные варианты развития событий внутри самой игры?

МС: Нелинейность миссий предполагалась нами заранее. Постараемся реализовать эту возможность в полной мере.

ДА: Основная линия будет прямой. Немцы наступают, британцы обороняются. Но при разработке любой миссии всегда надо учитывать достижимость ее цели. К примеру, у нас есть герой, и его задача – перебраться через реку, чтобы добыть меч-кладенец. Для этого у него есть плот. В рюкзаке. В первом случае плот должен быть всегда – он неуничтожим, приклеен к руке игрока, его нельзя продать/потерять. Потому как без него задача не решается. Во втором случае с потерей плота игрок должен иметь возможность перебраться через реку иначе: перелететь на воздушном шаре, перепрыгнуть с шестом (из того же рюкзака). В третьем случае с потерей плота цель объявляется недостижимой и игроку предлагается как-то поправить дело: раз имущество промотал – бегай теперь вдоль реки и звони в колокольчик, пока не придет разъяренный хозяин кладенца... Мы стараемся при разработке миссий придерживаться второго и третьего вариантов.

Где, помимо Лондона, пройдут боевые действия? Встретятся ли какие-то узнаваемые места, вроде Стоунхенджа?

МС: Все сражения проходят в Великобритании, и многие места просто обязаны быть узнаваемыми. Немцы будут продвигаться по юго-восточной части острова, а там много исторических мест. Будет, к примеру, битва за Дувр с его знаменитыми белыми скалами и цитаделью.

ДА: Согласно общему сценарию, Лондон, конечно же, падет. Но без особых жертв. По мнению К. Макси, автора книги «Вторжение, которого не было», правительство Великобритании подпишет капитуляцию до входа немецких войск в столицу. Впрочем, это еще не конец всей альтернативной истории...

Встретим ли мы каких-либо известных или не очень исторических личностей? Какова их роль в игре?

МС: Роль личности в истории, несомненно, велика, но в нашей игре мы больше придерживаемся позиции Льва Толстого: великие сражения, победы и поражения – это заслуги или неудачи целых народов. Поэтому привлекать внимание игрока к конкретным историческим личностям мы считаем нецелесообразным.

ДА: Замечу, что сама возможность управлять конкретными персонажами в движке, как минимум, заявлена, а возможно, уже и поддерживается.

Что происходит между миссиями? Как «покупать» и «прокачивать» войска?

ДА: Виртуальный мир Warfare живет и между миссиями. Кто-то куда-то движется, кто-то что-то строит. Идея «Противостояния» подразумевает фрагментарность событий. Игрока, как легендарного Гордона Фримена, выдергивают из небытия, большие дяди бегло разъясняют суть задачи, а потом, прихватив кейс и поправив галстук, исчезают, оставляя его наедине с кучкой танков и неуёмной жаждой подвигов. Войска игроку выдаются как инструмент для осуществления его замыслов. А вот «прокачивать» их можно и должно. У юнитов, помимо показателей здоровья и боевого духа, есть еще и «опыт». И при переходе на следующий уровень «опытности» можно выбрать один из двух дополнительных навыков или улучшить имеющийся.

Современные движки, в том числе в стратегиях, хвастаются не столько графикой, сколько продвинутой физикой – правда, пока больше используемой в декоративных целях. Движок Warfare также отличается серьезной физической моделью. Как она задействована в вашей игре?

ДА: Продвинутое моделирование физики всегда идет на пользу геймплею в играх с претензией на реализм. Хотя действие Warfare и «Противостояния» разбросано по пространству и времени, суть физических процессов в обеих играх одна. Та же колесная и гусеничная техника, люди, строения. Даже модель поведения вертолетов востребована, потому как в нашей версии истории они у враждующих сторон имеются. И далеко не вымышленные.

В Warfare нам обещают только одиночную игру. Задумывается ли мультиплеер в «Противостоянии-5»?

ДА: Не хотелось бы преждевременно подводить черту. Мы полностью «завязаны» на Warfare, и если разработчики скажут: только одиночная, то, скорее всего, так и будет. Пока мы не влияем на код напрямую. Но все может измениться.

Как насчет дизайнерского инструментария? Будет ли игра открыта для модификаций?

МС: Сила предыдущих игр была, в том числе, и в открытости для модификаций. Поэтому мы постараемся обеспечить поклонников серии всем необходимым инструментарием и полноценной поддержкой на официальном сайте игры. СИ

1 Легкая бронетехника и пехота против одинокого танка. Кто кого?

2 Немцам придется попотеть, чтобы преодолеть береговую оборону.

3 Модельки американских солдат пока что позаимствованы из Warfare, в тестовых целях.



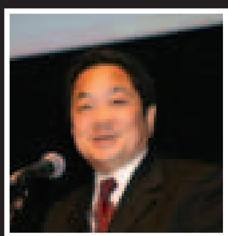
ГЛАВНЫЕ ЗЛОДЕИ ИНДУСТРИИ

ЧАСТЬ 2

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ МАЛО НАСТОЯЩИХ ЗЛОДЕЕВ. ЗАТО ЕСТЬ ЗНАМЕНИТОСТИ, КОТОРЫХ НЕКОТОРЫЕ – НЕ ВСЕ, РАЗУМЕЕТСЯ, – ГЕЙМЕРЫ С УДОВОЛЬСТВИЕМ БЫ УБИЛИ. О ПОДРОБНОСТЯХ БИОГРАФИИ ЕЩЕ ЧЕТЫРЕХ «ЗЛОДЕЕВ» (В ДОПОЛНЕНИЕ К ПЯТЕРКЕ ИЗ ПЕРВОЙ ЧАСТИ СТАТЬИ) Я СЕЙЧАС ВАМ И РАССКАЖУ.

Кен Кутараги



Будущий «отец PlayStation» родился в Токио, в семье владельца небольшой типографии. Маленький Кен учился на одни пятерки, а в перерывах между домашними заданиями любил разбирать свои игрушки – чтобы посмотреть, как они устроены. Позже Кен увлекся электроникой и поступил в соответствующее высшее учебное заведение. Сразу после получения диплома инженера его ждала должность в корпорации Sony.

Долгие годы Кен занимался обычной цифровой техникой и не думал ни о чем другом, однако в конце 80-х начал осознавать возможности игровой индустрии. Поэтому, когда Nintendo попросила разработать звуковой чип для SNES, инженер немедленно согласился. Любопытно, что ему пришлось работать втайне от собственного руководства – то было совершенно не заинтересовано в сотрудничестве с игровыми издательствами и «зарубило» проект. Когда боссы компании узнали об обмане, они пришли в ярость. Кен был бы неминуемо уволен, если бы не Норио Ога, тогдашний президент Sony. Он лично поддержал перспективного работника, а позже одобрил его проект создания CD-привода для SNES. Искомое устройство так и не поступило в продажу, однако неутомимый Кен «пробил» проект своей собственной игровой приставки – PlayStation. С ней Sony быстро стала новым лидером рынка, оттеснив Sega и Nintendo.

Эпоха первой PlayStation – вершина карьеры Кена Кутараги. Приставка добилась успеха, поскольку все в ней – цена, носитель информации, железо – было правильно. Что касается игр, Sony сумела предложить независимым разработчиком более выгодные условия, нежели Sega и Nintendo, а постепенно открыла немало собственных студий. Все это – несомненная заслуга Кена Кутараги. При очередной смене поколений консолей Sony сумела удержать лидерство, однако победы PlayStation 2 над Dreamcast, GameCube и Xbox были обусловлены, скорее, ловкими PR-акциями, а также притягательностью торговой марки PlayStation, нежели подлинными достоинствами платформы. Новые консоли – PlayStation Portable и PlayStation 3 – запускались ровно по той же схеме, что и PlayStation 2. Они, безусловно, хороши, но не обладают явным преимуществом над конкурентами. Времена PS one закончились.

Долгое время считалось, что Кен Кутараги быстро дослужится до поста президента Sony. Ведь созданное им с нуля подразделение Sony Computer Entertainment в итоге оказалось основным источником чистой прибыли для всей корпорации Sony (до 60% в удачные годы)! Даже если компания теряла деньги на телевизорах, музыке или сотовых телефонах, игры всегда восполняли убытки. Кену Кутараги поручали все более и более важные посты в руководстве корпорации, однако карьерный рост бывшего инженера закончился в 2005 году. Он был исключен из совета директоров и потерял пост руководителя подразделения бытовой электроники. За ним остались только игры.

Как так вышло? Кен Кутараги рьяно продвигал медиа-центр под названием PSX – бытовое устройство, объединяющее в себе DVD-рекордер, жесткий диск большого объема, TV-тюнер и PlayStation 2. Предполагалось, что PSX станет сердцем «цифрового дома» по версии Sony, и к устройству можно будет подключать как PSP, так и PlayStation 3. Оно поступило в продажу в Японии в конце 2003 года и провалилось с треском. Загвоздка не только в том, что Sony угрохала на проект немало денег, но и в том, что корпорация задумывала использовать PSX как альтернативу тандему Xbox 360 и Windows Vista. К примеру, отпала бы необходимость снабжать PlayStation 3 собственным жестким диском, средствами доступа к сети и многими другими дополнительными устройствами. Кроме того, Sony рассчитывала, что владельцы PSP будут хранить фотографии, музыку и видео не на PC, а на PSX. Однако на Западе PSX даже не поступила в продажу.

Переломным для Кена Кутараги стал 2004 год. Обороты и прибыль Sony Computer Entertainment впервые за несколько лет упали, а четвертый квартал подразделение и вовсе закончило с убытками. Одновременно отдел бытовой техники, которым также руководил Кен (и которое и запускало PSX), скатилось в финансовую яму, вся корпорация понесла убытки в почти 300 млн. долларов, и мечты бывшего инженера о посте босса Sony были похоронены.

Теперь все надежды Кена связаны с PSP и PS3. Он не скупится на резкие высказывания в адрес Microsoft («Xbox 360 – это всего лишь Xbox 1.5»), критикует собственное руководство (за то, что «отдало» рынок MP3-плееров компании Apple) и называет PlayStation 3 «4D-приставкой». И, разумеется, никак не извиняется за то, что Sony Computer Entertainment так и не обеспечила одновременный запуск PS3 во всех регионах, и не объясняет, почему игры на PS3 выглядят хуже, чем на Xbox 360.

Попробуйте на досуге поразмышлять, какие именно новые технологии были представлены Sony Computer Entertainment после того, как PS one ушла на покой. Жесткий диск у PS2 был признан бесполезным. EyeToy – проект европейского отделения, и его перспективы туманны. Самая показательная история, впрочем, произошла с джойпадом. Да, когда-то инженерами Sony был изобретен DualShock. Но с тех пор компания так и не смогла придумать ничего действительно нового, кроме знаменитого «рогалика» для PS3, от которого позже пришлось отказаться. Над «супермощным» процессором Cell уже потихоньку начинают смеяться. Sony Computer Entertainment и Кен Кутараги «проедают» собственные достижения десятилетней давности. Надолго ли хватит созданного тогда задела? С PlayStation 3, конечно, все будет в порядке, но за PlayStation 4 уже можно начинать бояться.



Ю Судзуки



Творец Shenmue («Величайшей Игры Всех Времен и Народов» по мнению фанатов) родился в 1958 году, а в 1983 году начал работать в компании Sega программистом. Год спустя он создал свою первую игру – аркаду Hang-On. С тех пор он двадцать с лишним лет выпускал хит за хитом, вроде Outrun и AfterBurner. Одно из главных достижений Ю Судзуки - Virtua Fighter, первый успешный 3D-файтинг. Его деятельность заметили не только специалисты по игровой индустрии. Говорят, что симулятор Ferrari F355 Challenge так впечатлил Рубенса Баррикелло, гонщика «Формулы 1», что тот приобрел себе экземпляр, чтобы тренироваться. В основном Ю Судзуки занимался аркадными автоматами, а на консоли обратил внимание гораздо больше.

Вершина карьеры Ю Судзуки – работа над широко известной ролевой игрой Shenmue. Считается, что он создал новый поджанр RPG, названный им «FREE» (Full Reactive Eyes Entertainment). Что любопытно, ближайший родственник Shenmue – сериал Grand Theft Auto (начиная с третьей части). На момент выхода Shenmue на голову опережала конкурентов сюжетом, качеством графики, свободой действий. В первую очередь – качеством графики (невероятным – ни на PC, ни на PlayStation 2 тогда не было ничего подобного еще долго). Shenmue одновременно стала одной из самых дорогих игр в истории. Когда-то назывались цифры в 80 млн. долларов, однако в Книге рекордов Гиннеса указано «всего лишь» 20 млн. Что удивительно (или не очень), продажи Shenmue оказались куда ниже намеченных. Конечно, игра не провалилась и даже окупила свое производство, однако куда более дешевые Marvel vs. Capcom, House of the Dead 2 и NFL 2K легко обогнали ее по тиражам. Что ж, иногда шедевры опережают время. Окупить коммерческий провал Shenmue помог файтинг Virtua Fighter 4, добившийся оглушительного успеха и в аркадных залах, и на PlayStation 2.

Так или иначе, но Ю Судзуки в начале тысячелетия оказался на коне. В 2002 году дизайнер так представлял себя: «Я управляю студией AM2, являюсь вице-президентом Sega of Japan и управляю всей разработкой игрового софта в Sega. Грубо говоря, я занимаюсь тем же, чем и Миямото-сан в Nintendo. Да, и еще я продюсирую Shenmue 2». Чем не мечта всей жизни?

Увы, второй эпизод Shenmue вышел, когда Dreamcast была уже мертва, и вопрос о третьем повис в воздухе. Вполне разумно было бы выпустить его на PlayStation 2 или Xbox, однако все испортили неприятности личного характера. После выхода Virtua Fighter 4 и Outrun 2 Ю Судзуки наглухо поссорился со своими коллегами из AM2 и был вынужден покинуть студию. В течение длительного периода журналистам вообще запрещали задавать Ю Судзуки какие бы то ни было вопросы, касающиеся его работы в AM2! В том числе и о Shenmue с Virtua Fighter. Мэтр замкнулся в себе.

С 2003 по 2006 год многие именитые разработчики покинули Sega – в их числе Тэцуя Мидзугути, Рикия Накагава и Юдзи Нака. Однако Ю Судзуки остался и сформировал новую команду – DigitalRex, позже переименованную в AM Plus. Первый (и пока что последний) ее проект – аркадный боевик Psy-Phi. До сих пор неясно, насколько он успешен – есть сообщения о том, что все автоматы с Psy-Phi были отозваны производителем вскоре после выхода, и проект закрыт. С другой стороны, некоторое количество машин все же этим летом видели в аркадных залах Японии и США.

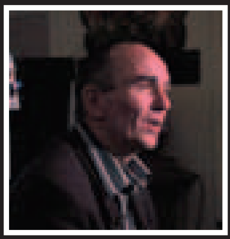
Сейчас Ю Судзуки «присматривает» за проектом Shenmue Online, однако неизвестно, когда эта MMORPG поступит в продажу, если это вообще когда-либо произойдет. Что касается третьего эпизода Shenmue, то к нему Ю Судзуки и вовсе не имеет никакого отношения. На все вопросы о Shenmue 3 представители Sega отказываются отвечать. Игру должна делать студия AM2, но без Ю Судзуки вряд ли удастся создать что-то путное. Есть и еще одно важное обстоятельство. В наши дни технологии, примененные в Shenmue, уже устарели, а без имиджа «самой современной игры с супер-мощной графикой» вряд ли Shenmue 3 будет сопутствовать подобающий успех. Shenmue 3 обязана быть полностью интерактивным фильмом, а это пока технически невозможно.

Вряд ли Ю Судзуки можно назвать «злодеем игровой индустрии» из-за Shenmue 3 (хотя ему стоило найти в себе силы и выпустить игру в 2002-2003 годах, пока это было еще возможно). Скорее, он просто очень устал – как, например, устал Ясуми Мацуно из Square Enix, покинувший проект Final Fantasy XII после нервного срыва. Но вот на посту «человека, отвечающего за разработку игрового софта в Sega» Ю Судзуки сработал плохо. Возрождение компании началось лишь в последние год-два, а до этого издательс-




18+
5 банд. Какую выберешь ты?
Организованные преступные группировки и мелкие банды утопили Лондон в крови и страхе.
Гангстеры поделили город на сферы влияния, и ни дня не проходит, чтобы на улицах
не раздавались выстрелы — английская мафия устраивает передел кварталов.
Gangs of London для PSP переносит вас на темную сторону великого
города, где в тени обшарпанных стен таится Смерть...
Реклама
Gangs of London
www.mypsp.ru

Питер Мулине



Будущий гений игрового дизайна родился в 1960 году в Великобритании, а карьеру в игровой индустрии начал еще в 1982 году. Его компания называлась Tauras и распространяла флоппи-диски с играми для Atari и Commodore 64. Однажды Питера перепутали с президентом фирмы с похожим названием – Touras. Будущий игровой дизайнер не растерялся, подыграл и в конце концов получил кредит для развития своего бизнеса, пользуясь ошибкой. На пользу ему, правда, это не пошло, и в 1984 году Tauras обанкротилась. Тогда Питер увлекся программированием и выпустил свою собственную игру – Entrepreneur, которая толком никого не заинтересовала. На следующие три года он забыл об индустрии интерактивных развлечений, и только в 1987-ом начал работать в студии Bullfrog, программистом и дизайнером.
Гению Питера Мулине мы обязаны такими хитами, как Populous, Syndicate, Theme Park, Magic Carpet и Dungeon Keeper. Без шуток. Он, по сути, создал два жанра – «симуляторы бога» и «тайкуны» (или бизнес-стратегии)! Он представил одну из первых громких игр, в которых предлагалось играть за безусловно плохих парней против хороших. Бесподобный игровой процесс и безупречный дизайн отличали все его проекты. В 1997 году Мулине покинул Bullfrog и основал собственную команду – Lionhead Studios. Bullfrog без Питера прожила недолго и не выпустила ничего действительно серьезного. Значит, на нем все и вправду держалось.
А что дальше? Дальше пошло нечто странное. За последние девять лет Мулине создал только четыре игры – две части Black & White, Fable и The Movies. Однако во всех этих случаях он почти не принимал участия непосредственно в работе над проектами, ограничиваясь общим руководством. При этом Питер Мулине охотно раздавал налево и направо интервью с совершенно невероятными обещаниями. Журналисты поражались амбициозным планам «гениального дизайнера», читатели с нетерпением ждали игры. В итоге, после многочисленных задержек, они все же появлялись на прилавках. Игры были хороши, но имели мало отношения к заявленным проектам. К чести Питера, он никогда не стесняется публично извиняться перед геймерами за то, что «не смог все реализовать». И в следующий раз они снова охотно верят обещаниям именитого разработчика. В промежутках между одами в честь своих игр Питер то и дело участвует в разного рода ток-шоу об играх, снимается в передачах для MTV, делится мнением с непрофильной прессой по самым разным поводам. Своего рода политик-демагог от игровой индустрии. Неудивительно, что Питер – один из самых узнаваемых ее деятелей.
В апреле 2006 года Lionhead Studios была куплена Microsoft, так что теперь ораторское искусство Питера Мулине поставлено на службу Биллу Гейтсу. Поможет ли оно Xbox 360 – мы узнаем через пару лет.



Бруно Боннелл



В отличие от многих своих коллег, Бруно Боннелл – не программист, не дизайнер и не специалист по компьютерному железу, а инженер-химик. В 1983 году он на пару с двумя партнерами основал издательство Infogrames, ныне известное как Atari. Целых двадцать лет он руководил компанией, однако в 2003 году акционеры отказали ему в доверии и избрали нового руководителя – Джеймса Капарро. Летом этого года Бруно Боннелл вернулся на свой пост, но ненадолго. Впрочем, об этом – позже.

Руководя Infogrames, Бруно Боннелл не упускал ни единой возможности увеличить размеры своего королевства за счет менее успешных конкурентов. В 1999 году он приобрел издательство GT Interactive и создал на его базе американское подразделение Infogrames. Годом ранее он проделал то же с Ocean Software и превратил его в Infogrames UK. В 2001 году в состав Infogrames вошло издательство Hasbro Interactive (а это – Microprose и Atari). В состав Infogrames были включены также Accolade, Gremlin Graphics, Shiny Entertainment и Legend. Любопытно, что все поглощаемые компании стали внутренними подразделениями Infogrames, потеряв собственные торговые марки. Единственное исключение – Atari. Бруно Боннелл был так впечатлен своим приобретением, что переименовал американское и европейские отделения игрового издательства Infogrames в Atari, inc. Собственно Infogrames существует до сих пор – это родительская компания, которой принадлежит Atari.

Все бы ничего, но чем крупнее становилась Infogrames, тем хуже становились издаваемые ей игры. Да и выходило их все меньше и меньше. Например, в 2002 году Infogrames выкупила у Interplay студию Shiny. Ее ведущий игровой дизайнер, Дэвид Перри (создатель Aladdin, Earthworm Jim и MDK!), с жаром взялся за боевик Enter the Matrix. Игра хорошо продалась (благодаря успеху фильмов), но сильно подпортила имидж Дэвиду Перри, Shiny и Atari. Продолжение, The Matrix: Path of Neo, также оказалось спорным, и с продажами у него было не очень. Так что Atari решила пустить Shiny с молотка. О наследии Ocean, Microprose и Accolade и говорить смешно. По сути дела, Infogrames под руководством Бруно Боннелла уничтожила принадлежавшие им игровые сериалы и команды разработчиков с богатой историей. Впрочем, уничтожила не все – наиболее лакомые кусочки в последние год-два пришлось продать. С молотка ушли Civilization, Stuntman и Driver. Так Бруно Боннелл пытался поправить скверное финансовое положение издательства. С последним сериалом вышла вообще курьезная история – вскоре после продажи представители Atari заявили, что Atari в свое время намеренно выпустила некачественный Driv3r, чтобы заработать деньги. А на эти деньги, дескать, будут разрабатываться по-настоящему качественные хиты. Коих пока, к слову, не видно. 1 сентября 2006 года акции Atari исчезли из списка NASDAQ, поскольку их цена упала до катастрофической отметки. Руководство Atari в тяжелое для компании время взял на себя Дэвид Пирс. Положение, конечно, небезнадежно. Логотип компании Infogrames – стилизованный броненосец. Бруно Боннелл так рассказывает о нем: «Броненосец выживает при любых изменениях окружающей среды, ему не страшны ни лед, ни пламень». Что ж, главное – чтобы он не только выжил, но и сумел измениться к лучшему. СИ

Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_763245/tm.htm



ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР
и ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ
путешествуй по древнему миру
сразись с ужасными тварями и легендарными чудовищами
создай своего уникального персонажа, выбрав один из 28 классов
TITAN QUEST
От создателя игры Age of Empires Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.
Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.
THQ
IRON LORE
The way it's meant to be played NVIDIA
© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.RU



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PS2, PS3, PSP, Wii, Xbox, Xbox 360
ЖАНР:
shooter.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
РАЗРАБОТЧИК:
Treyarch
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 24
ДАТА ВЫХОДА:
осень 2006 года (PS2, PSP, Xbox, Xbox 360), конец 2006 года (PS3, Wii)
ОНЛАЙН:
http://www.activision.com

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

CALL OF DUTY 3

В КАНУН НОВОГО ГОДА ИЗДАТЕЛЬСТВО ACTIVISION ПРИЗЫВАЕТ ПОКЛОННИКОВ CALL OF DUTY ВНОВЬ ВСТАТЬ ПОД РУЖЬЕ.





Маркус Айремонгер, продюсер

Игроки действительно почувствуют себя в пекле сражения. Например, новая система Battle Actions позволяет отобрать оружие у противника взамен утерянного в пылу схватки.

Маркус Айремонгер, продюсер

В игре нередки ситуации, когда командир взвода предложит вам самостоятельно выбрать дальнейший путь. И от вашего выбора будет зависеть очень многое. В том числе, успех целой операции.

Хэнк Кирси, консультант

Эта игра показывает войну настолько правдоподобно, что у слабых духом людей, вероятно, просто не выдержат нервы.



Критики никогда не дремлют

Call of Duty 3 еще не успела добраться до магазинов, а критики уже спешат в бой. Главным поводом стало упомянутое в начале статьи решение издателя выпустить игру исключительно на консолях, в обход PC. Многие поклонники сериала посчитали такой ход чуть ли не предательством. А наиболее начитанных игроков насторожило отсутствие французов в списке играбельных персонажей. Между тем, освобождение Парижа (предполагаемый финал игры) состоялось в первую очередь благодаря усилиям 2-й французской бронетанковой дивизии.

Да-да, вы сможете лично поучаствовать в изгнании неприятельских войск с Елисейских полей!

Если бы игры о пропахших порохом годах Второй мировой войны получали чины, сериал Call of Duty уж точно дослужился бы до генеральских звезд. Невероятно успешная первая часть, а вслед за ней и вторая, более чем удачный дебют сразу на нескольких консолях, включая новейшую Xbox 360, – вот далеко не полный список военных успехов Call of Duty и ее создателей. Однако руководители Activision мудро рассудили, что почивать на лаврах рано: битва только началась! Вскоре мы перевернем начальную страницу в третьей главе эпопеи о рядовых борцах с фашистской угрозой. Причем на этот раз военные билеты припасены для обладателей почти всех уже вышедших, или только готовящихся к премьере игровых систем. А вот PC пока обошли стороной – так распорядилось верховное командование.

Операция «Большие деньги»

Новому проекту достались не просто именитые родственники: игры-предшественницы успели затронуть едва ли не все значимые (с точки зрения западной военной истории, конечно) события войны 1939-45 годов. Отгремели битвы за Москву, Эль-Аламейн, Сталинград, не осталась за кадром и высадка в Нормандии. Казалось бы, все вехи пройдены, не выпадет легендарных сражений на долю третьей части. Ан нет, сценаристы сериала выдали на-гора два открытия. Открытие первое: не удалось представить высадку в Нормандии должным (по мнению тех же сценаристов) образом. А стало быть, пора наверстать упущенное и осветить действия войск Союзников на севере Франции в мельчайших подробностях. Открытие второе: в общей сутолоке как-то забыли про Париж. Тема? Безусловно, и очень даже благодатная – особенно, если правильно ее раскрыть. Так что готовьтесь: впереди нас ждет очередная версия операции «Омаха Бич» с последующим перемещением вглубь оккупированной немцами территории, и бросок на французскую столицу. Да-да, вы сможете лично поучаствовать в изгнании неприятельских войск с Елисейских полей!

Как и раньше, наблюдать за ходом военных кампаний предлагается от лица рядовых солдат. Антигитлеровская коалиция в Call of Duty 3 представлена пока безымянными англичанином, канадцем, представителем войск США и поляком – повод предположить, что событиям на Восточном фронте также уделят внимание, пусть подтверждений из стана разработчиков до сих пор не поступало. Конечно же, никто не спешит рассекречивать и данные о продолжительности сюжетной кампа-

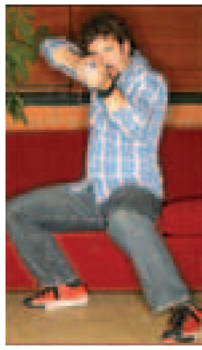
1 Один в поле не воин – для Call of Duty 3 это правило актуально как никогда.

2 Противнику только дай окопаться в развалинах – вмиг превратит их в хорошо обороняемую крепость, которую придется брать штурмом.

3 Бои нередко идут на открытой местности, где и оставленная взрывом воронка – желанное укрытие.

Wii Will Call You

Будет ли Wii-вариант Call of Duty 3 отличаться от других версий? Как именно повлияет на геймплей уникальный контроллер и скромные (по сравнению с Xbox 360 и PS3) технические ресурсы консоли? Activision и Treyarch хранят гробовое молчание, уверяя только, что беспокоиться совершенно не о чем – профессионалы обо всем позаботятся. Не добавляют ясности и пока единственные два скриншота: на них довольно схематично показано, как управлять в одном случае танком, в другом – пехотинцем. Кстати, дата выхода Wii-варианта на момент сдачи номера официально объявлена не была.





Разработчики сейчас заявляют о чуть ли не полной свободе перемещения – мол, вот вам задача, а уж каким образом вы ее выполните, нас не волнует.









нии (известно лишь, что ее растянут на 14 миссий). Но мы, по правде говоря, надеемся на сознательность Treyarch: Call of Duty 2 была непростительно коротка, и хорошо бы не наступить на те же грабли в третьей части.

Операция «Обходной путь»

Еще одним существенным недочетом Call of Duty 2 считалась линейность, которую никто и не пытался замаскировать. Задания из разряда «дойдите из точки А в точку Б» следовали одно за другим и почти всегда предусматривали один-единственный маршрут. «Шаг влево, шаг вправо» расстрелом не карались по одной простой причине – шагать было некуда. Решив прислушаться к голосу критиков, разработчики сейчас заявляют о чуть ли не полной свободе перемещения – мол, вот вам задача, а уж каким образом вы ее выполните, нас не волнует. Хотите, идите напролом под шквальным огнем неприятеля, хотите – ищите обходные маршруты, которых теперь будет сколько душе угодно. Главное, пытаясь зайти в тыл врагу, не заблудитесь: уровни сделают куда более обширными, чем раньше, и потерять ориентацию на местности не так уж и сложно. «А как же сами сражения?» – спросите вы. Вроде бы, изобретать велосипед уже поздно – да и выбранная тематика требует аккуратного подхода, а не полета фантазии. Тем не менее, если верить обещаниям разработчиков, бои станут еще реалистичнее. В частности, серьезно доработают рукопашные схватки: их избавят от чрезмерной условности (один взмах прикладом – один труп). Но на этом решено не останавливаться! Игроку предложат лично, в полевых условиях, изготовить взрывчатку из подручных материалов и тут же «угостить» ею немецкий танк; обезвредить расставленные супостатом ловушки, чтобы обеспечить беспрепятственное продвижение тяжелой техники. Наконец, в лучших традициях предшественниц, встречать «фрицев» предлагается залпами из пулеметов, полевых орудий и зениток.
Есть и другие улучшения, наиболее актуальное из которых – в очередной раз «подросший» искусственный интеллект. Виртуальные фашисты активно пользуются численным превосходством, при малейшей возможности пытаются зайти в тыл и охотно перебросят вам обратно залетевшую в окоп гранату. Кроме того, они научатся осторожности, и с легкостью выманить их из укрытия под перекрестный огонь уже не удастся.

Операция «Дружба»

Какой шутер от первого лица (да еще на тему Второй мировой) нынче обходится без многопользовательского режима? В Call of Duty 3 сетевые баталии впечатлят размахом и разнообразием. Для затравки вам предложат выбрать персонажа – рядового пехотинца или

4 Война – дело грязное. Слякоть, дождь или снег – а уж если командир прикажет, от марш-броска не отвертеться.

5 Обстрел бронетехники из винтовок, подкидывание гранат под гусеницы – чего мы только не перепробовали. Call of Duty 3 и тут преподнесет сюрприз. Теперь самые отважные бойцы смогут запрыгнуть на вражеский танк и отправить «лимонку» прямиком в люк.







Самый большой секрет

Пусть версия Call of Duty 3 для Wii – редкий гость в новостях, не она является самой засекреченной. Эта часть досталась PSP-варианту, о котором не известно абсолютно ничего. Кроме, разумеется, того, что игра когда-нибудь увидит свет. Кстати, портативную Call of Duty 3 делает не Treyarch, а куда менее известная студия Amaze – автор более чем посредственной Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest для все той же PSP.

танкиста, более-менее надежно укрытого толстой броней. Список «железных коней» дополняют оборудованный пулеметом джип (в Call of Duty 2 они были, но порулить нам не разрешали) и самое мобильное транспортное средство – мотоцикл с коляской. Не остановившись на достигнутом, авторы проекта придумали для солдат целую систему классов. Небольшой утешительный приз тем, кто до сих пор не подключился к Интернету: старый-добрый split-screen вернется в целости и сохранности, позволив играть вдвоем на одном телевизоре. Впрочем, относится ли это ко всем версиям (кроме PSP, разумеется), пока неясно.

Операция «Яркая внешность»

Само собой, технической стороне проекта уделено едва ли не больше внимания, чем всему остальному. Ведь Call of Duty 3, в первую очередь, создается для консолей нового поколения, владельцы которых – люди в большинстве своем требовательные и капризные. От них не спрячешь нехватку полигонов, слишком однообразные или чересчур

6 Отвратительная погода, густая растительность и дым от взрывов не очень-то способствуют хорошему обзору.

7 Бронетехника обеспечит не только огневой поддержкой, но и защитит от неминуемой смерти под перекрестным огнем.







размытые текстуры да бюджетные спецэффекты. Приходится выкладываться на все «сто». Сотрудники Treyarch уверяют, что движок проекта был написан с нуля и достойно раскроет возможности нового «железа». В список обещанных радостей жизни традиционно угодили бескрайние открытые пространства, невероятно детальные ландшафты, модели персонажей и техники, а также впечатляющие пиротехнические эффекты. А уж разрушать позволят все и вся. Надеемся, и впрямь обойдется без заборов и окон, способных в сюжетных целях выдержать прямое попадание из миномета.

Не забыли и о музыкальном сопровождении. Создание максимально торжественного (соответственно настрою игры) саундтрека поручено композитору Джоэлю Голдсмиту, уже прошедшему испытание сериалами Stargate: Atlantis и SG-1. Кстати, Джоэль приходится сыном куда более именитому Джерри Голдсмиту («Чужой», «Мумия», «Царство небесное»).

Впереди трудный бой

Несомненно, в предстоящей предновогодней войне за кошельки покупателей Activision отводит Call of Duty 3 роль главного оружия. Издатель не пожалел на проект ни сил, ни денег, да и рекламная кампания идет полным ходом. Но конкуренты не спят, так что у CoD3 будет немало достойных противников, вроде той же Gears of War от Epic Games. Кто именно займет плацдарм под праздничной елкой – узнаем совсем уже скоро. СИ

8 В ключевых сценах игрокам предложат лично выбрать ход развития сюжета. Например, следует ли отряду занять ближайшее укрепление или же лучше пойти напролом.

9 Передышки в бою – на вес золота, ведь перестрелки в Call of Duty 3 все так же жарки.

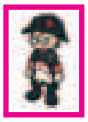
ЗА	ПРОТИВ
Фотореалистичное воспроизведение боев Второй мировой.	Сюжетная кампания, возможно, окажется довольно скоротечной.
Разнообразие игровых ситуаций и возможностей.	Не исключено, что версиям для более слабых систем разработчики уделят меньше внимания, чем вариантам для Xbox 360 и PS3.
Улучшенный искусственный интеллект противников в Single Player и доработанный многопользовательский режим.	




СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ
Мы не будем говорить о себе.
Ты все увидишь сам.
Если ты быстр,
мы будем быстрее,
точнее, лучше.
Мы принесем победу
своей команде,
гордость своей стране.
Это не просто игра.
Это личное...
FIFA 07
ВПЕРВЫЕ! ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!
ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ КОММЕНТАТОРОВ:
ВАСИЛИЙ УТКИН
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ
Сезон продолжается с 29/9
FIFA07.ea.com
3+
www.pegi.info
FIFA
PC DVD ROM
PlayStation.2
PSP
АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ
EA SPORTS
FIFA 07

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Gaijin Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** VI квартал 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/bratva



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru











1 Бой у могилы знаменитого шахтера.

2 Число противников на уровне ограничено, и показывается в углу экрана.

3 Вместо рога на поясе Баралгина висит мегафон. Жаль, никакой суператаки с ним не проведешь.

4 В поединке с Бандерлогом надо следить, когда он перестает гореть, и только тогда бить.

БРАТВА И КОЛЬЦО

ТЯЖЕЛЫЕ БУДНИ ОПЕРУПОЛНОМОЧЕННЫХ.

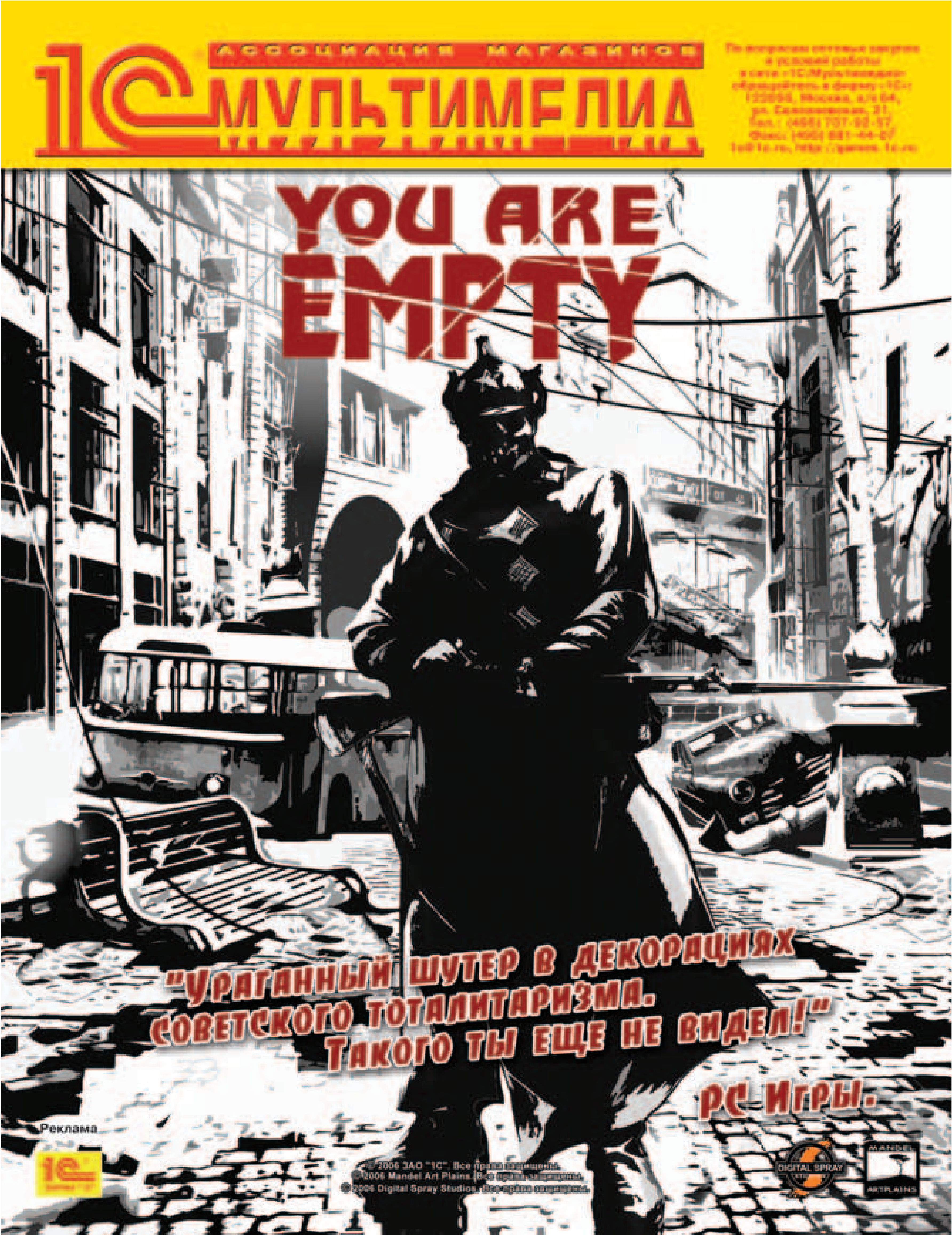
Недавно в продажу поступила книга Дмитрия «Гоблина» Пучкова «Братва и кольцо», написанная в дополнение к всенародно прославившимся «смешным переводам» кинотрилогии Питера Джексона. Точнее, первой ее части. В свою очередь, в октябре Gaijin Entertainment выпускает игру по мотивам книжки. Такое вот отступление от первоисточника в четвертой степени. Последнюю часть блокбастера встречал великолепный beat'em-up Return of the King, который заслуженно попал на обложку нашего 152 номера.

И, подобно творчеству Гоблина, экшн от «Гайдзинов» – пародия на хит трехлетней давности от EA. В общем-то, этим описание проекта исчерпывается, остаются мелочи. Имеют они значение или нет – зависит от вашего отношения к Федору Сумкину и компании. Геймплей тщательно списан с RotK – те же семь героев, покупаемые за очки комбы и умения, древовидная структура миссий. Боевая система незатейлива: удар, блок, выстрел. Соратники помогают по мере сил, гибель одного из них означает провал: чтобы этого не случилось, стоит отвлекать как можно больше противников на себя, благо, чем больше тушек нарубишь, тем чаще из них выпадают «аптечки». Что делает «Братву» больше чем заурядным слэшером, так это безудержный стеб, унаследованный от книжки и подхваченный дизайнерами и художниками. Избиение противников сопровождается надписями «Атас!» и «Ништяк!», а по заполнении особой шкалы каждый удар вызывает огромную красную надпись «Жесть!» и сносит врагу буйну головушку. Фонтаны кровищи и бодрящие боевые выкрики героев прилагаются. Действие перемежается роликами с озвучкой от Гоблина, со ставшими уже культовыми фразами, вроде «Тикайте, хлопцы!». Эльф Логоваз щеголяет панковским гребнем, гном Гиви – бронекепкой, а нетрадиционно ориентированный Сеня Ганджубас лупит врагов здоровенной дубиной. Противники под стать: урки в ватниках и ушанках, серийные убийцы с бензопилами, свиноволки и конные эсэсовцы. Боссы – отдельный разговор. Бандерлог пыхает огнем и сдувает нас с арены, на которой идет бой, и приходится прорубаться обратно наверх; Мумийтролль швыряется огромными камнями, разрушая колонны, за которыми мы прячемся, а в луже возле Умории обитает тварь в акваланге и с волосатыми щупальцами.

Условия заданий разнообразят рубилово: уберечь какого-то героя, собрать как можно больше золотых, не допустить разрушения ворот, остановить Бандерлога, прежде чем он перейдет мост. К сожалению, совместного прохождения, столь интересного в RotK, не предусмотрено. Возможно, в «Двух сорванных башнях» или «Возвращении Бомжа» (ведь вы же не сомневаетесь в их появлении?) кооператив все-таки будет.

Слабое место «Братвы», пожалуй – не самая современная графика и довольно однообразная анимация ударов. Яркие уровни и потешные враги, впрочем, сглаживают впечатление, да и не красотами разработчики собираются привлекать публику: участие Гоблина, раскрученное название, незамысловатый, но затягивающий геймплей,– разойдется как горячие пирожки. Да что там, даже книжка, по которой формально делается игра, лишь повод, не более. В самом деле, куда ей с тиражом в пять тысяч тягаться с мощью розничной сети «1С»?

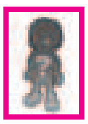
Делать проекты по лицензии наши компании уже научились; делать хорошо – вопрос времени. Эта осень, возможно, и станет переломной. СИ



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
YOU ARE EMPTY
"Ураганный шутер в декорациях советского тоталитаризма. Такого ты еще не видел!"
PC Игры.
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.
DIGITAL SPRAY
MANDEL ARTPLAINS

ИНФОРМАЦИЯ

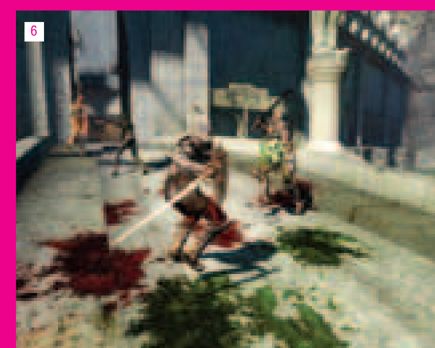
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action-adventure.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Buka Entertainment
РАЗРАБОТЧИК: Arkane Studios, Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 32
ДАТА ВЫХОДА: октябрь 2006 года
ОНЛАЙН: http://darkmessiahgame.uk.ubi.com



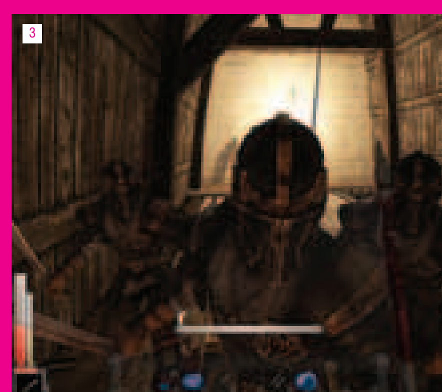
Автор:
Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

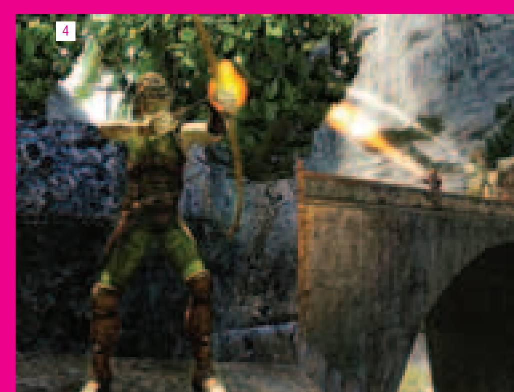












1 Ну, какая еще из ныне существующих игр способна предложить ТАКОЙ ракурс. Наши руки по локоть в крови, без шуток.

2 Столпотворение по методу DMMM. Выглядит аппетитно.

3 Особое очарование: сквозь щель забрала за каждым нашим действием напряженно наблюдают совершенно живые глаза.

4 Горящие стрелы, отравленные кинжалы – реалии мультиплеерной части игры.

5 После особенно жестоких сражений в комнатах царит жуткий беспорядок.

6 Кровь и жижа из вен нежити образуют вот такие узоры на мостовых.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

ИСТОРИЧЕСКОЕ ФЕХТОВАНИЕ ПОД СОУСОМ ДВОРОВОЙ ДРАКИ В ОБРАМЛЕНИИ МАГИИ.

Кураре (от карибского «курари»), смесь экстрактов из растений родов Strychnos (чилибуха), Chondrodendron и других им подобных. При попадании в кровь кураре блокирует передачу нервных импульсов от двигательных нервов на скелетную мускулатуру, вызывая расслабление мышц – релаксацию. В течение многих веков использовался туземцами Южной Америки в качестве яда для стрел.

Теперь подобной сладкой субстанцией обильно окропляет мегабайты своего творения Ubisoft, издатель «Темного Мессии» – трюк старый, но, как показывает жизнь, весьма эффективный. Скажите, сколько ваших друзей и знакомых вытянули (опционально – дождались публикации на «СИ»–диске) из Сети полтора гигабайта единичек и ноликов, сложенных в демо Dark Messiah of Might and Magic? Сколько часов жизни они подарили ее изучению? Многие ли потом обрывали телефонные провода, лепеча в трубку: «…я его сапогом, и потом этой железкой поперек рожи, а он…». Ненавязчиво поинтересуйтесь у них через пару дней, чем же так прекрасна DMMM, что заставляет их снова и снова возвращаться в ее пылкие объятия, кроме стремительных боев? Если вы надеялись получить в октябре добротный ролевой проект, забудьте об этом: публичное демо и слегка измененная закрытая версия для прессы расставляют акценты: нас ждет брутальный экшн с ролевыми элементами, а не полноценный MIght&Magic X, как некоторым того бы не хотелось. Полоски жизни и маны на экране, инвентарь, умения – все это приятные дополнения к основному времяпрепровождению, жестокой рубке.

«При попадании в кровь кураре блокирует передачу нервных импульсов…». При попадании на пользовательские винчестеры, демо «Темного Мессии» ставит крест на мечтах о новой RPG от создателей не самой, в общем-то, провальной Arx Fatalis. Да, нашего двойника зовут Сареф (Sareth), он ученик могучего чародея Фенрига (Phenrig), и провел годы в изнуряющих попытках приручить сталь и магию…

Но, господа ветераны Ксина, на официальном сайте ясно сказано – first person action game, и ждать от игры свободного перемещения по миру Эшена и ветвистых диалогов по меньшей мере наивно. Вас ждет череда уровней, выбор удобного дубья или заклинания и оголтелое кликанье в сторону набегающих группками монстров. Кликанье, отдадим создателям должное, выдающееся.

Вы об этом, конечно, еще прочитаете в десятке-другом изданий соответствующей направленности, но бои DMMM – вещь в себе. Историческое фехтование под соусом дворовой драки в обрамлении магии. При виде местного цветущего членовредительства обливионовские связки «ударил-парировал-швырнул файербол» разочарованно отправляются в ближайший бар заливать поражение безакцизным «Мартелем».

Неприкрытая жестокость промо-роликов – вовсе не рекламный ход: все, до последнего алого ручейка, суровая правда, это едва ли не файтинг от первого лица. Наш старый знакомый – движок Source – веселится на всю катушку. Он безо всяких усилий рассчитывает движение тел, когда игрок швыряет гуттаперчевые фигуры о стены, сталкивает игровые объекты, роняет на зазевавшихся стражников бочки, поджигает ящики и одежду и пронзает насквозь хрупкие тельца стальными шипами.

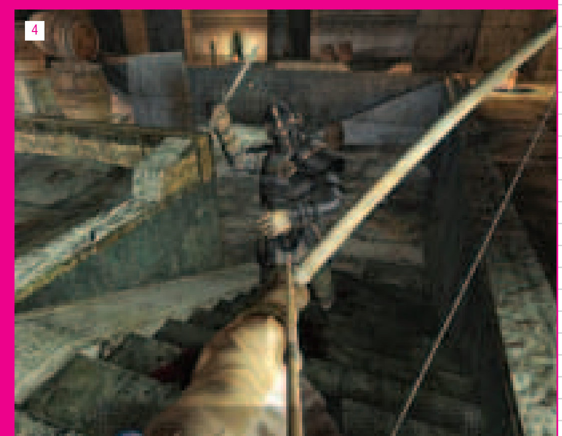
Демонстрация магических умений на официальном сайте и вовсе



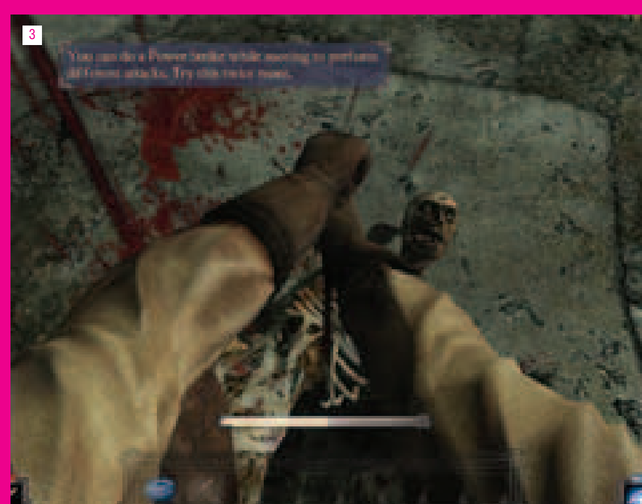


Темный мессия с нашего двора.

Многопользовательскую часть Dark Messiah of Might and Magic до поры скрывает завеса тайны. Однако то, что на ее создание снаряжена отдельная команда Kuju Entertainment, дает некий простор для фантазий. Разработчики совещаются с бывшим продюсером и дизайнером серии Battlefield Ромэйном де Вобер де Генли (Romain de Waubert de Genlis). Результаты налицо: ожидается невероятной притягательной силы режим Crusade аж на 32 игрока, где каждый сможет выбрать себе амплуа по вкусу: воин, чародей, лекарь, лучник или убийца. Соответственно, в культурной программе значатся захваты замков, знамен и прочих подобающих вещей. Противоборствующие силы в лице людей и нежити с полным арсеналом осадных машин прилагаются.
В условиях физики Source и всеобщего увлечения местной братии магией, можете себе представить, на что будут похожи сражения, «настоящие» баллисты и разрушаемые интерьеры. Юби, твой яд действует, конечности отказываются двигаться вплоть до выхода «Темного Мессии».







1 Секунду назад этот «чудик» приставал к нам с железкой в руке. Пинок в правильном направлении, и проблема решена.

2 Орудовать двумя кинжалами легче, чем тяжелым мечом. Лезвия описывают замысловатые линии вокруг ошеломленного противника.

3 Серию ударов можно завершить впечатляющим fatality. Зомби явно не ожидал ничего подобного.

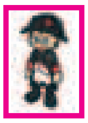
4 Стрелы упорно рикошетят от доспеха, но исправно застревают в податливой плоти.

Покажите друзьям свалку в дворцовой комнате, когда вокруг в пыль разлетается мебель, противники падают, сраженные тяжелой вазой, и хватаются за пронзенную стрелой ногу…

выглядит воплощенными в трех измерениях мечтами. Впервые, кажется, колдовство так увлекает: на первое произвольно выбранного гоблина предлагается хорошенько прожарить (вам с кровью?) файерболом, пощекотать молнией или заморозить и расколоть на кубики для коктейля. Следом идет артиллерия потяжелее – Fire Trap облагородит пол магической миной, Inferno превращает указующий перст мага в малюсенький, но чрезвычайно действенный огнемет; а Soul Shield хранит комплект дизайнерской брони от не в меру прытких гадов.
На сладкое – феерические Shrink и Telekinesis. Первым мы уменьшаем нападающих до размера амбарной мыши, вторым хватаем несчастных и кидаем, скажем, в пропасть или на утыканную шипами стену. Удастся ли посадить крохотулю-орка в бочку, не ясно, но попробовать ой как хочется! Заметьте, что творится это безо всяких скриптов и триггеров, в реальном времени. Финальную картину одного и того же поединка пишут ваше мастерство и ловкость.
Кому-то дано вольно порхать по уровням, вальсируя с теряющими конечности противниками, а кто-то, не поймав волну злого берсерковского настроя, останется буксовать, упершись головой и конечностями в стальной доспех неприятеля.
Заполненная до упора шкала адреналина позволяет нам буквально разрывать врагов на части, и убивать, убивать, чтобы продлить боевое бешенство еще хотя бы на пару секунд.
Четыре десятка мечей, дубин, посохов и луков – в пылу сражения используешь, что подвернется под руку, не думая над преимуществами того или другого.
Магические навыки и подозрительно туманно описанная в пресс-релизах возможность скрытных действий – тоже. На них попросту не остается времени, да и предложенные в пресс-версии уровни не дают возможности опробовать новую тактику. «Темный Мессия» живет лишь боями – на них игра выезжает к восторженной публике, в испещренных зазубринами доспехах и обильных пятнах запекшейся крови.
Покажите друзьям свалку в дворцовой комнате, когда вокруг в пыль разлетается мебель, противники падают, сраженные тяжелой вазой, бьются о каменные колонны и хватаются за пронзенную стрелой ногу… Равнодушных не останется, вот увидите.
В активе DMMM уже имеются великолепная боевая система, известная игровая вселенная, достойное графическое и звуковое оформление. Дело за малым – вдохнуть жизнь в эти прекрасные интерьеры. И после двух десятков просмотров видеоролика – в котором герой сражается с гороподобным троллем, нападает на него с мечом в руке, выпускает то стрелы, то магические сгустки, поднимается к огромной уродливой пасти, зажатый в кулаке великана, падает и снова идет в бой, растет уверенность, что релиз станет не только отличным симулятором драки, но и увлекательной приключенческой историей. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.PC-style
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** "1С"
- **РАЗРАБОТЧИК:** "Полный Пэ" и Skyfallen Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** октябрь 2006 года
- **ОНЛАЙН:** http://games.1c.ru/sanitars



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru









1 Критические ранения – коварная штука. Можно упасть и больше уже не встать.

2 Все оружие на планете изготовляется кустарно, поэтому внешний вид стволов самый разнообразный..

3 Малиновый пиджак – показатель немалого статуса . Откуда он у простого торговца?

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

«ТРУДНО БЫТЬ БОГОМ» В БАГРОВЫХ ТОНАХ

Пипбой хитро подмигивает мне с ярлычка Fallout 2. Он знает: рано или поздно я вернусь под палящее солнце радиоактивной пустыни. В мир, где рухнуло привычное устройство и значение имеет лишь, кто сильнее. В Black Isle не только придумали, как уничтожить человечество, но и поразмышляли, какие новые, подчас весьма странные общественные формы возникнут на развалинах цивилизации. И это, на мой взгляд, самая сильная черта постъядерной дилогии.

«Санитары подземелий» – тоже своего рода эксперимент, попытка смоделировать этакую «Австралию» далекого будущего. Планета, заселенная уголовниками всех цветов кожи, сосланными на пожизненный срок – как они уживутся друг с другом? По мнению Гоблина, придумавшего игровую вселенную, всеобщей анархии не возникнет; человек – тварь стадная, и инстинктивно стремится стать членом группы с четкими правилами поведения. Благо, у осужденных есть богатейший свод «понятий», вполне заменяющих законы. А уж ксенофобия, не сдерживаемая никакими нормами, цветет буйным цветом. «Желтые» ненавидят «черных», «арийцы» – белых, живущих рядом с цветными, бывшие сотрудники органов преследуют уголовников, а дикари-людоеды вообще ловят всех без разбора. Главному герою, как диверсанту, работающему «под прикрытием», придется с волками жить и по-волчьи выть – иначе бесславно погибнешь и задание командования провалишь. Сценарий эту нехитрую истину доносит с прямолинейностью катка. Стоит вам вспомнить паладинское прошлое и кинуться помогать сирым и убогим – не выберетесь дальше кочегарки в промзоне. Начнете хамить и пытаться решить все споры силой – перебьют ломом руки-ноги и кинут на съедение диким собакам.

Авторы не предлагают «хорошей» или «плохой» линии поведения, не ставят никому оценок – крутись, курсант, генералом станешь.

Быть жестоким, но без зверства, уступать сильному, но сохранять лицо, шутить, когда уместно, и держать язык за зубами, когда трепаться не стоит. А главное – бить первым, когда собираются убить тебя: правила просты, но чистеньким не останешься при любом раскладе. Выбился из кочегаров в охранники – а сменщик тем временем помер от непосильной нагрузки. Примирил враждующих шахтеров, выслужился перед начальством – но судьба паренька, из-за которого все началось, крайне незавидна. Идти по трупам, выбивать показания, подставлять и воровать – работа разведчика не для белоручек.

Автор, которому я выдал диск с бета-версией, – взрослый человек, давно избавившийся от юношеского максимализма. Но через пару дней он вернул игру, сказав, что писать про подобное отказывается. Не мне его судить: «Санитары» – проект чрезвычайно жесткий, вызывающий, неполиткорректный и по отсутствию морализаторства превосходит даже Fallout. Эпатаж Postal 2 и комиксовое насилие GTA III не идут ни в какое сравнение с мрачной, безысходной и от того пугающе жизненной действительностью «Матросской тишины». Женщин на планету ссылают за провинности перед братвой (а кого и просто так), предварительно стерилизовав – если хватит духу, можете послушать их истории.

NPC в начале игры не объясняют, как пользоваться интерфейсом, а учат, как не «запомоиться», общаясь с «петухами». Разработчики вообще не чураются гомосексуальной темы: система табу, сложившаяся в компьютерных играх, по их мнению, удивительно непоследовательна – истреблять врагов сотнями с



«Ваше главное оружие – Божье слово и доброта».
«Санитары подземелий» – заслуженный долгострой. Впервые об игре стало известно еще в 2002 году. Тогда у нее был подзаголовок «Упыри в крысятнике» и изометрический движок, но сюжет уже тогда определился – приключения гвардейца-десантника на планете лагерного типа, рассказанные с невиданной жестокостью и цинизмом. После долгого молчания, в 2004 году создатели напомнили о себе и начали сотрудничать со SkyFallen Entertainment, позаимствовав технологию у находившейся тогда же в разработке «Магии Крови». При этом с самого начала в проект мало что попало из книжки-первоисточника, кроме названия и имен главных героев. Впрочем, участие ударного дуэта Дмитрия «Гоблина» Пучкова и художника Тимура Муцаева вселяет уверенность за результат, и игра способна стать столь же культовой, как книжка.









1 Чернокожие шахтеры отказываются работать без волшебных кирок, зачарованных шаманом.

2 Казино «Счастливое очко» – центр культурного досуга в Северном городе.

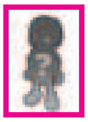
3 В теории, можно слепить физиономию по вкусу. Но даже до Silent Strom редактору внешности очень далеко.

Спрятанных в игре отсылок и цитат хватило бы на еще один «смешной перевод», но на первый план, в отличие от «Братвы и кольца», они не выходят.

особой жестокостью можно, фонтаны кровищи – пожалуйста, но как только дело доходит до запретных тем – ни-ни. Матерную брань, впрочем, издатель в проект все же не пропустил, хотя словечек типа «вафел» в диалогах предостаточно. Можно, конечно, смеяться над особо заковыристыми шуточками героя, чернокожим резидентом-расистом, «Нуль-Т» переходами, револьвером «Лаврентий Б.» и шапкой «Кин-дза-дза»: спрятанных в игре отсылок и цитат хватило бы на еще один «смешной перевод», но на первый план, в отличие от «Братвы и кольца», они не выходят.
Если же отвлечься от содержания и посмотреть на форму, нас ждет удивительно качественная RPG: срисованная со SPECIAL ролевая система, с перками и «любимыми» умениями, ветвящиеся диалоги, свободное перемещение по карте, десятки видов оружия и брони с возможностью прикрутить прицел или поставить дополнительные пластины. Основная задача одна – найти место постройки космического корабля, на котором заключенные хотят сбежать с планеты, а попутно разыскать остальных членов диверсионной группы «Упырь», которых раскидало при посадке в разные стороны.
Выполняя приказ, вы вольны заниматься чем угодно – браться за мелкие поручения, подрабатывать заказными убийствами, отправляться за опытом и трофеями в «случайные стычки»… Хорошо подвешенный язык пригодится не меньше твердой руки: совсем уж «мирного» прохождения не получится, не то место, но многих драк удастся избежать. Интересная особенность ролевой системы: вторичная характеристика «Отношение», которая влияет на разговоры с NPC, зависит не только от «Внушительности» героя, но и от того, что на нем надето, какое оружие в руках, и сколько человек в команде. Гопнику во рваньe, дешевых ботинках и с ржавым ножом даже торговец на рынке не скостит цену. А вот с отрядом мрачных мужиков в бронежилетах и с пулеметами спорить мало кто отважится.
Если добром договориться все же не удалось, начинается бой, весьма незатейливый – расстреливаем врагов, пока не подбежали, потом достаем кувалду и проламываем черепа «критическими» ударами. Включили паузу, сожрали медикаменты, продолжили. Больше всего похоже на Baldur's Gate или Fallout Tactics. Хочется отметить удобство переключения между огнестрельным и холодным оружием и типами атаки: одиночными или очередями, рубить или метать… Анимация, впрочем, не впечатляет, и выглядит все весьма скучно. Это же можно сказать о графике в целом – сами уровни проработаны на пять с плюсом, а блеклость текстур следует списать на окружение – чай, не на курорте. Но в сюжетных сценках нехватка полигонов и мимики у персонажей очень уж режет глаз. Однако фанатов Fallout, которым в первую очередь понравится игра, этим не напугаешь. Оценивать подобный проект вообще крайне сложно, и в обзоре мы постараемся это показать. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PS3
ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: 4A Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
ОНЛАЙН: http://www.4a-games.com



Автор: Дмитрий «Tommy» Рубанов tommy@ogl.ru

1 Никаких тебе бластеров и световых мечей, старый-добрый автомат – вершина конструкторской мысли.

2 Посмотрите сюда, а после на скриншоты Bioshock. Небо и земля? Вот и мы о том же...

3 Друзей и врагов обучат сложным маневрам и тактике «испогтишка».











METRO 2033. THE LAST REFUGE

ПОЛНАЯ РАЗРУХА, КНИГА-ПЕРВОИСТОЧНИК И УКРАИНСКИЕ КОРНИ – «СТАЛКЕРУ» ПРИДЕТСЯ ПОТЕСНИТЬСЯ.

Metro 2033 относится к тем играм, от сюжета которых придет в восторг даже ваша бабушка. На бумаге – просто конфетка. Да и разработчики опытные, выходцы из именитой GSC. Надеемся, и результат будет достойным.

Игрок совершит небольшой прыжок во времени и перенесется в 2033 год. Москва, как и вся наша любимая планета, лежит в руинах. Человечество практически уничтожено. Радиационный фон выше всех допустимых норм. На поверхность выходить смертельно опасно. По земле разгуливают уродливые и свирепые мутанты. Чудом выжившие люди ютятся в тоннелях столичной подземки, и покой им только снится.

На жителей станции «ВДНХ» нападают жуткие существа. Атаки повторяются с завидным постоянством и с каждым разом становятся все ожесточеннее. Еще немного – и сопротивление падет, тогда пиши пропало. Твари заполонят все метро – конец человечеству.

«Не послать ли нам гонца?» – решили смекалистые командиры. Не долго думая (любое промедление – смерть), они снарядили для марш-броска в самое сердце столичного метрополитена паренька Артема. А именно, в подземный город Полис, местную столицу, расположенную на «Библиотеке имени Ленина». Задание – предупредить всех о грозящей опасности и попросить помощи. Ну и попутно слегка проредить батальоны нечисти, придуманной и старательно описанной Дмитрием Глуховским в книге «Метро 2033». Именно по ее мотивам создается игра. Сюжет определенно понравится любителям Fallout-романтики. Слепого повторения первоисточника не ждите, обещана, как минимум, одна новая концовка.

Что касается игрового процесса – разработчики решили не изобретать велосипед и сделали обыкновенный шутер, без лишнего шума и надоевших уже попыток удивить мир. Единственное отличие от сотен конкурентов – к «Метро» «прикрутят» несколько способов прохождения. От бесшабашного «мяса» до умного «стелса». Вдобавок иногда нам позволят покататься на дрезине. Повеселимся! Для завлечения широких масс добавлены обязательные нынче элементы RPG и несколько мини-игр. Путешествуя по причудливому подземному мирку, Артем встретит множество NPC, дружественных и не очень. Одни просто мирно побеседуют с вами, у других при желании можно выпросить какой-нибудь побочный квест. Некоторые не прочь поторговать – деньгами здесь служат патроны, поэтому, прежде чем всадить в недруга пару обойм, придется хорошенько подумать, по карману ли вам это.

То, что вы видите на скриншотах, вызывает смешанные чувства. С одной стороны, в описании движка упоминаются самые модные «примочки» сезона: HDR, разномастные шейдеры, «мягкие» тени и т.д. и т.п. Но вот парадокс: скриншоты «Метро 2033» смотрятся средненько. Легко представить, какие чувства они вызовут через два года, когда игра должна выйти. Вознесем руки к небу и попросим создателей слегка подретушировать картинку. Благо, времени у них достаточно.

Предмет нашего сегодняшнего разговора окажется либо дешевой поделкой, либо произведением искусства, как говорится, с «душой». Судить пока рано. Так или иначе, пока GSC хлопала ушами и теряла сотрудников, у «Сталкера» появился достойный соперник. Осталось дождаться, когда 4A найдет издателя и доведет до ума все намеченное. Надеемся, мы не будем разочарованы. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: action-adventure.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Real Time Worlds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
ОНЛАЙН: http://crackdownoncrime.com



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru





CRACKDOWN

СВЕРХСПОСОБНОСТИ НА СЛУЖБЕ ФАНАТОВ GTA.





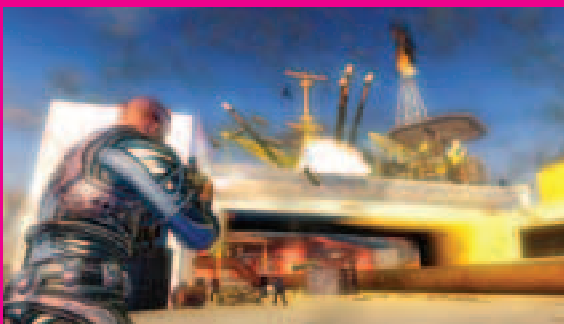
1 Чем разработчики особенно гордятся, так это взрывами. В игре бабахает все, что только может. А что не может, то пробует хотя бы загореться.

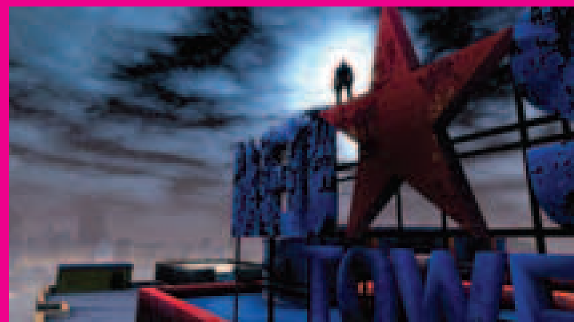
2 Повальное трехмерье с легким налетом cel-shading придает Crackdown комиксоподобный вид. Что весьма кстати, если принимать во внимание фантастические способности персонажей.

3 Одно из преимуществ кооперативного режима: пока один игрок воображает себя Атлантом и подпирает плечами раздолбанный автомобиль, второй может забраться на капот и немного поиграть в Повелителя Вселенной.

4 Сверхвозможности главного героя помогают не только растирать в труху черепа врагов, но и выходить невредимым из самых опасных для здоровья положений. Точнее, выпрыгивать.

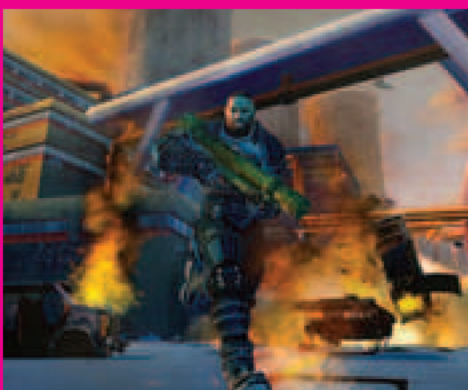
В современной игровой индустрии доля игр, созданных «по образу и подобию», с каждым годом всё возрастает, грозя окончательно задавить немногие оригинальные проекты. Если так пойдет и дальше, скоро на смену привычным жанровым определениям придут новые, вроде «клон GTA», «калька с Prince of Persia» или «парафраз Tetris». В страхе перед неудачей, а может, просто из-за отсутствия фантазии, разработчики раз за разом вгрызаются в изобретенные кем-то до них идеи, расширяя их, углубляя, открывая нашему взгляду новые горизонты, которые нет-нет да и сразят наповал нежданным великолепием.
В последнее время особенно популярна в игродельческой коммуне светлая идея «сделать как GTA, только в сто раз круче». Получается, скажем прямо, не у всех. Даже более того – у некоторых получается что-то, напоминающее дитя Rockstar лишь обводами черепушки да бандитскими замашками, в то время как геймплей, а порой и всё остальное, не выдерживают никакой критики. Игра Crackdown от шотландской студии Real Time Worlds дальнего родства с Grand Theft Auto ничуть не стесняется. Да и чего ей корчить скромницу, если в числе разработчиков сам Дэйв Джонс, который приложил руку (а скорее, сразу обе) к созданию той самой GTA.
Основной мотив Crackdown прост и понятен всем, кто знаком с не единожды уже помянутой нетленкой Rockstar. Есть огромный город, по которому персонаж волен свободно передвигаться. Есть набор миссий, которые следует выполнять. Есть средства передвижения, которыми полагается рулить. И есть толпы врагов, которых настоятельно рекомендуется расстреливать, взрывать, плющить и крошить в капусту. Отличия от вдохновлявшего сотрудников Real Time Worlds сериала начинаются уже с самого игрока. Теперь вы не какой-нибудь запаршивевший гангстер-неудачник, а гроза преступников, защитник угнетённых, оплот общества и вообще хороший человек. Не то чтобы совсем добрый и пушистый (врагов в Crackdown предстоит валить пачками), но борец за справедливость, равноправие и всеобщее братство.
Есть в нашем альтер-эго и ещё одна немаловажная особенность, говорящая в его пользу. Он, как бы это помягче сказать, супергерой. Ну да, как член команды Людей-Икс или, прости Господи, черепашка-ниндзя. Бегает быстрее ветра, скачет почище кенгуру, голыми руками поднимает автомобили и с удалью молодецкой припечатывает ими преступные элементы к стенам домов. В общем, типичный первенец футуристических технологий и зловещих экспериментов безумных учёных. Супергерой.
При этом в процессе игры наши фантастические способности будут развиваться по тому же методу, по которому росли характеристики СиДжея в GTA: San Andreas. Например: чем больше мы стреляем, тем ловчее управляемся с оружием, чем чаще водим автомобили, тем лучше понимаем, где какая педаль, и так далее.
Хотя сюжет в Crackdown будет подаваться классическим способом – с помощью миссий, это вовсе не значит, что хвалёная «свобода» под их давлением отступит. Каждое задание, обещают нам разработчики, можно будет выполнить самыми разными способами. Правда, не уточняют, о каких именно способах идет речь, так что от сложного выбора между убийством какого-нибудь конкретного врага голыми руками и убийством его же с помощью отвёртки, автомата или брелока от ключей мы не застрахованы.





На слух

Как GTA прославилась своими радиостанциями, как Lumines привлекала геймеров симбиозом звука и геймплея, как Def Jam: Fight for N.Y. с помощью мастерски подобранного саундтрека создала незабываемую атмосферу, так и Crackdown хочет взять свой приз на ниве музыкальных новшеств. Всего в Real Time Worlds заготовили более сотни композиций различных направлений и стилей. Но впихнуть их в игру «для галочки» и в качестве аккомпанемента пальбе и взрывам для разработчиков, ведомых папой «Леммингов» и GTA, – путь слишком простой. В Crackdown они намерены воплотить то, что сами называют страшным словом «аудиоидентификация». На деле все не так запутанно: просто звуки и музыкальные треки в игре будут привязаны к определенным персонажам и городским районам, благодаря чему геймеры всегда смогут на слух определить, на чьей территории они находятся и какой преступный синдикат сейчас направляется по их душу.









Каждое задание, обещают нам разработчики, можно будет выполнить самыми различными способами. Правда, не уточняют, о каких именно способах идёт речь.

Но самой главной особенностью Crackdown будет вовсе не свобода передвижения, не продуманная физическая модель и даже не «комиксоподобная» графика, о которой мы обязательно расскажем чуть позже. Особо разработчики упирают на тот факт, что игру можно будет проходить в кооперативном режиме. О подробностях, правда, они распространяться не желают, хотя вряд ли тут есть о чем говорить. Маловероятно, что нас ждет вдумчивый тактический игровой процесс а-ля Gears of War – просто вместо одной ходячей мясорубки на экране будут присутствовать сразу две. Тем не менее, введение кооперативного режима в GTA-образный проект незначительной деталью считать никак нельзя – раньше нам полноценной возможности бродить по миру не в гордом одиночестве, а вдвоем с товарищем, не предоставляли.

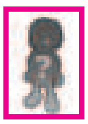
В Real Time Worlds изо всех сил старались соблюсти два правила: сделать игру красивой и стильной. Насчет красоты можно справиться у прилагающихся скриншотов – и так всё понятно. Что касается стиля, то разработчики решили, что игре про сверхмогучих и чрезвычайно добрых людей полагается внешне походить на, как сейчас модно говорить, графическую новеллу. Сказано – сделано, cel-shading и общая мультяшность окружающего мира придают игре вполне комиксовый вид.

Самой вопиющей гадостью в GTA всегда была повальная «амнезия» улиц. Можно усыпать округу трупами, взорвать все окрестные машинки и превратить некогда мирный пейзаж в иллюстрацию к фразе «эффект разорвавшейся бомбы», но стоит отъехать на пару кварталов и потом вернуться, как улица тут же обретает прежний вид, а все ошмётки, осколки и огрызки исчезают, будто их никогда и не было. В Crackdown мифических уборщиков, вычищающих город после посещения главгероя, не предвидится. Вполне можно выстроить баррикаду из машин и не опасаться, что через пять минут она сама собой разбежится по углам. Или создать все условия для Большого Бума и бродить по городу с уверенностью в том, что взрывчатку никто не сопрёт. Более чем сомнительно, что плоды трудов игрока не исчезнут с лица Pacific City действительно долгое время, но мощь Xbox 360 и клятвы разработчиков позволяют нам надеяться, что в Crackdown за нами не будет ходить кто-то невидимый с огромным веником в руках и подбирать сломанные игрушки. Когда игру доделают, обязательно проверим на практике.

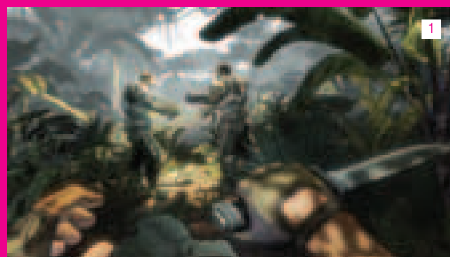
А до выхода пока остается еще достаточно времени – ожидать появления Crackdown на европейских прилавках раньше следующего года не стоит. Какая часть обещаний благополучно доживёт до релиза, как и всегда в индустрии, не знает никто, но пока что детище шотландских разработчиков смотрится бодрячком и с полным правом претендует если не на лавры убийцы GTA, то на звание достойного проекта точно. СИ

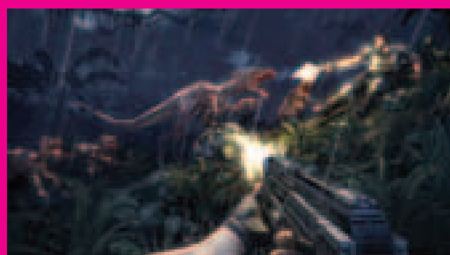
ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМЫ:** Xbox 360, PlayStation 3
- **ЖАНР:** shooter.first-person.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Buena Vista Games
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Propaganda Games
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2007 год
- **ОНЛАЙН:** http://propagandagames.go.com



Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
haustov@gameland.ru







1 Хотите – действуйте тихо, осторожно, не привлекая внимания и не тратя патронов...

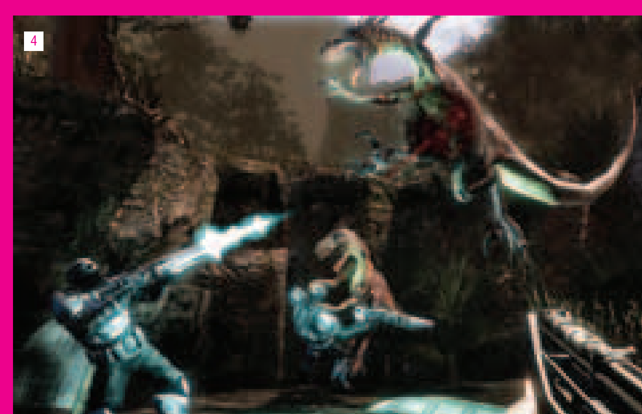
2 Или хватайте пулемет и наслаждайтесь громкими секундами славы!

3 Неважно, кто прикрывает спину – искусственный интеллект или хороший друг, работа в команде – залог успеха.

4 Полюбившийся многим разработчикам движок Unreal Engine 3 выполняет работу на «отлично».







TUROK

ПРОГУЛКИ С ДИНОЗАВРАМИ (ОСТРОСЮЖЕТНЫЙ БОЕВИК).

После банкротства Acclaim и распродажи имущества, права на торговую марку Turok перешли к Buena Vista Games. Счастливый правообладатель решил «слегка взбодрить» некогда прославленный, но ныне уже подзабытый сериал. В итоге о прародителе напоминают гуляющие в обильном количестве по уровням динозавры разной степени хищности, «рояли в кустах» для знатоков серии да звучное словечко-название, которое, кстати, ещё может измениться.

Турок, Джозеф Турок – наше альтер-эго в мире будущего. Оперативник отряда Black Ops в отставке. Его заслуженный отдых прерывается сообщением: бывший духовный и физический наставник Джозефа, Роланд Кейн, неожиданно встал на тёмную сторону – собрал негодяев всех мастей, обжился на незаселенной людьми планете и, как водится, задумал недоброе. Спецвойска быстренько возвращают Джозефа на службу и отправляют на планету, где окопался злодей, дабы вразумить подлеца добротной порцией свинца, уж простите за стишок. Но первый выстрел раздался со стороны врага: транспортник спецназа с доблестным Туроком во главе сбит, большая часть солдат мертва, дальше предстоит идти пешком.

Все мы слышали о генетически модифицированных продуктах, любители здоровой пищи с ними борются. А вот Турока занесло на генетически модифицированную планету – она сама кого хочешь заборет. В такой среде просто не могли не появиться динозавры. Нейтральные, они если и вмешиваются в разборки людей, то делают это исключительно по зову вечно пустого желудка. Все ящеры, от мала до велика, бродят по джунглям, высматривая обед посочнее, – разработчики постарались доходчиво объяснить хладнокровным, какие у них инстинкты, где и чем им кормиться. Запишем это как «продуманный искусственный интеллект»...

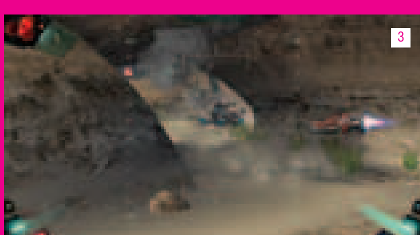
Но роль плотоядных ящериц одним обжорством не ограничивается. При умелом подходе рептилии могут даже помочь в уничтожении злодеев. Простой пример. Вы нашли вражеское укрепление и не хотите рисковать кровными хитпойнтами ради его штурма. Зато поблизости бродит голодный Ти-Рекс... Приманиваем его к воротам (как это сделать – пока неясно) и ждём, пока животное насытится. Под шумок проникаем на объект.

Помиссионной структуры как таковой нет, но и всласть нагуляться по зелёным просторам разработчики не дадут. В игре встретится изрядное количество мест, где игрок сам решит – лезть на рожон и рисковать или тихо-мирно под прикрытием тропических лопухов расправиться с врагами в порядке, гм, живой очереди. Оружие соответствует времени (далёкое будущее, конечно) и месту (придётся выживать в лесу): световые пистолеты и громоздкие ракетницы соседствуют с армейским ножом и... цепью. Насчёт последней разработчики темнят: обещают необычное управление и хитрые приёмы, но в подробности не вдаются.

Чтобы Джозеф не заскучал, помогут ему уцелевшие в катастрофе братья по оружию – управление ими возьмёт на себя приставка. Предпочитаете настоящих людей? Уже заявлены многопользовательские режимы Deathmatch и Capture the flag. С нетерпением ждём новой порции информации, не отказались бы от возможности совместного прохождения игры. Увы, об этом ничего пока не известно. СИ

Динозавры вмешиваются в разборки людей лишь по зову пустого желудка.









ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Paradigm Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ДАТА ВЫХОДА: 17 ноября 2006 года (Европа)
ОНЛАЙН: http://www.atari.com

Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
haustov@gameland.ru

1 Отдельные спецэффекты вполне на уровне. Кто тут недоволен графикой?

2 Радар канул в Лету, но ориентироваться на местности, как ни странно, стало только удобнее.

3 Внешне игра куда больше похожа на BattleZone от Activision (PC), чем на своих «биологических» родителей.

BATTLEZONE

КЛАССИКА НЕ СТАРЕЕТ. КЛАССИКА БЕССМЕРТНА. КЛАССИКА – ЭТО НОВАЯ ЖИЗНЬ СТАРОГО ХИТА.

В 1980 году в аркадных залах появился новый игровой автомат от Atari – BattleZone, а тремя годами позже игру перенесли на Atari 2600. Незатейливый отстрел одним танком других пришелся по вкусу геймерам всего мира. Армия США даже заказала партию специально модифицированной версии игры, чтоб развивать у солдат глазомер и реакцию. Почти четверть века спустя в поисках новых идей сотрудники Atari вдруг вспомнили о хите древности и принялись за создание римейка. Однако в конце концов от «той самой BattleZone» остались лишь танки да безостановочная стрельба. В современном мире в почёте полигоны и беспроводной мультиплеер.

«... ВСЕХ СТРАН ОБЪЕДИНЯЙТЕСЬ!»

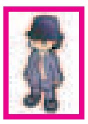
И действительно – ещё только любуясь скриншотами, ловишь себя на мысли: «А ведь эта игра просто создана для мультиплеера». Разработчики согласны: танков они припасли на любой вкус целых восемь типов. Каждая смертоносная машина обладает своими уникальными возможностями, имеет сильные и слабые стороны. У одной броня лучше, у другой – преимущество в скорости. А тонкая настройка управления и самих танков придётся по вкусу вдумчивым игрокам-хардкорщикам. С оружием раздолье – от пулемета до ракетной установки! Правда, в бой разрешат взять не больше двух пушек: машина не резиновая.
И ежели BattleZone взялась играть на многопользовательском поле, никуда ей не деться от обилия режимов – как традиционных (Deathmatch, Capture the Flag, Team Deathmatch), так и экзотических: Knockout, Fox and Hound, Hotzone. Что представляет собой Knockout, пока не известно, но, судя по названию, мгновенное возрождение погибших отменяется, воевать будем до последнего выжившего. Суть режима Fox and Hound удобнее передать в вольном переводе – «один против всех»; и если с «гончими» всё понятно, то какое преимущество получит «лис», до сих пор неясно. Hotzone – тактический режим, где предстоит захватывать и оборонять контрольные точки на карте. Карты, особенно мультиплеерные, размерами не впечатляют. Сделано это якобы для того, чтобы игроки не скучали в поисках противника. Добавим, что и процессор крошки PSP сверх меры нагружать не следует. Наши западные коллеги нещадно ругают внешний вид игры, сравнивая его с первыми играми для PS one. Да, спецэффекты кое-где бледноваты, но в целом, на наш взгляд, игра выглядит совсем не так уж плохо.

ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В ОДИНОЧКУ...

В сингле расскажут трагическую историю будущего, погрязшего в разрушениях и катаклизмах. Нас, прямо за штурвалом летающего танка, отправят разбираться с врагами то в одну горячую точку, то в другую. Разрушенные города России, джунгли Китая, каньоны Америки, ледяные пустыни Антарктики, Канарские острова – все они не более чем фон для упорного противостояния двух разумов – искусственного и человеческого. А чтобы игра в одиночку была полезна и служила своего рода тренировкой перед сражениями с кровожадными друзьями, кремниевые враги должны быть на высоте. Разработчики обещают разумный AI и тонкую настройку его всевозможных параметров. Звучит заманчиво, посмотрим, что выйдет в итоге. Чтобы со временем интерес к игре не угас, на официальный сайт будут выкладываться дополнительные бонусы, вроде редактора уровней и новых танков. И платить за добавку, по всей видимости, не придётся. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

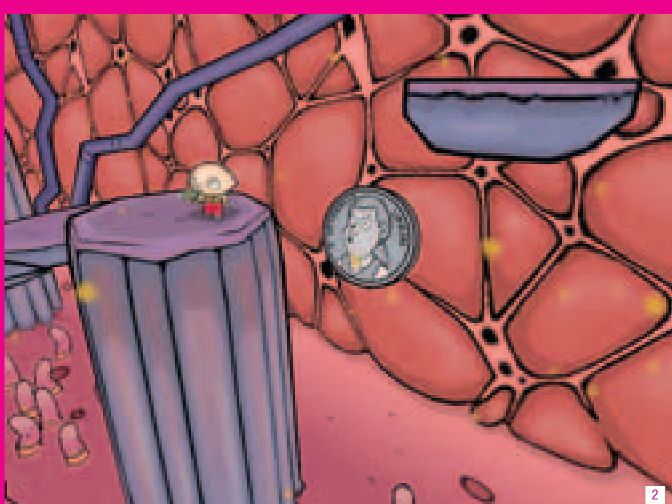
- **ПЛАТФОРМА:** PS2, Xbox, PSP
- **ЖАНР:** action.platform
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 2K Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** High Voltage
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 16 октября 2006 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://www.2kgames.com/familyguy



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



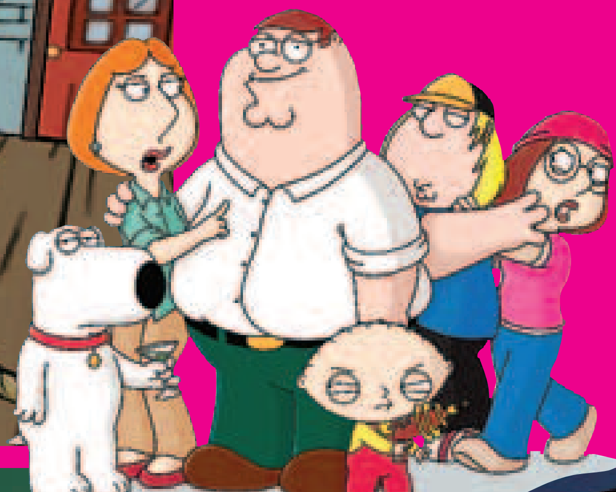
1 Второй сезон, седьмой эпизод. Помните этот костюмчик?



2 На этой картинке Стюи, похоже, как раз находится внутри Питера. Хорошо, что в организме папаши предусмотрены специальные платформы на случай появления микроскопических сынков!



3 Стюи сможет зомбировать и соседа Гриффинов, плейбоя Глена Квагмайра. «Глен! Тебя зовут Ларри! Ларри Лаффер!»



FAMILY GUY

ПРИВИВКА СЕМЕЙНЫХ ЦЕННОСТЕЙ!

В российских телепрограммах анимационный сериал Family Guy именовался «Гриффины», хотя буквально его название переводится как «Человек семейный». Видимо, наши прокатчики хотели подчеркнуть схожесть этого комедийного шоу с «Симпсонами». Действительно, фраза «полные отсылок к поп-культуре приключения семьи придурковатого толстопуза, в которых высмеиваются пороки современного общества» в равной степени справедлива для обоих сериалов. Однако есть и различия, и не только внешние. Family Guy – шоу гораздо более жёсткое, бьющее по больным местам (которые зачастую находятся ниже пояса). Чего только стоит один малыш Стюи, младший сын Гриффинов, злой гений дошкольного возраста, ненавидящий свою мать и мечтающий завоевать весь мир! Ах, этот Стюи, он такой милый! Помните, как он, узнав, что родители решили завести нового ребенка, уменьшился до микроскопических размеров и забрался в папин организм, чтобы перебить там всех сперматозоидов? Там-то он и встретил своего пока не рождённого брата Бертрама. Потом, правда, Бертрам родился… у двух лесбиянок. Я бы рассказал поподробнее, как так получилось, но у нас речь всё-таки не о сериале, а об игре. А в ней, как и во многих эпизодах Family Guy, переплетаются сразу три истории, и одна из них как раз рассказывает о борьбе малышей за власть над всем миром. Играем, конечно, за крошку Стюи. В распоряжении вундеркинда, помимо лазерного пистолета и гарпуна, присутствует шлем, позволяющий захватывать сознание других людей… и не только (можно, например, взять под ментальный контроль саму госпожу Смерть).

Вторая сюжетная линия поведает о побеге из тюрьмы пса Брайана. Брайан – говорящая собака, да и вообще чуть ли не самый умный персонаж в семейном мирке Гриффинов. Однако даже столь выдающийся ум не помешал ему стать обвиняемым в деле об изнасиловании призовой борзой. Теперь Брайан должен сбежать из заключения (привет, stealth-элементы!) и найти настоящего преступника (бонжур, головоломки!). Третий герой этой игровой вакханалии – отец семейства, собственно, сам family guy Питер Гриффин. Он пытается расстроить планы некого господина Бельведера по… захвату власти над всем миром. Сценаристы, вы повторяетесь! Напомню, кстати, что компания-разработчик High Voltage уже успела запятнать своё имя, выпустив забаву Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Попытка превратить классическую квестовую серию с эротическим уклоном в сборник мини-игр не нашла поддержки ни у критиков, ни у простых игроков, несмотря на все кивки в сторону оригинального сериала. Не исключено, что разработчики вновь наступят на те же грабли – пресс-релизы обещают «интерактивный юмор» (снова здорово, плывущий сперматозоид!) и возможность личного участия во всех гэгах (буэнос диас, мини-игры!), коими славится сериал Family Guy. Обещано также появление двух сотен знакомых персонажей, многие из которых озвучены теми же актерами, что и в мультике. Кстати, а знаете ли вы, что за всех троих главных героев говорит создатель сериала Сет Макфарлейн? Посмотрим, что он скажет, когда игра наконец выйдет. СИ

> Family Guy – шоу жёсткое и бьёт по больным местам (которые зачастую находятся ниже пояса).



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА
ЗАВТРА ВОЙНА
КАВКАЗ
КИБЕР ZONA
ШОК XXL
ТВОЙ КОД ДОСТУПА
© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены
© 2006 Crioland. Все права защищены
Сценарий © 2006 Александр Зорич
Реклама

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
ЖАНР: role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sony Online Entertainment
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК: Sony Online Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2006 года
ОНЛАЙН: http://darkkingdom.station.sony.com

Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru


1 Противников можно будет не только дубасить, но и швырять друг в друга вместо метательных снарядов.

Поднять топор на друга?

Разумеется, не забыты и многопользовательские режимы. Предусмотрены как различные варианты совместного прохождения основного сценария и дополнительных миссий, так и многочисленные модификации непременного (куда же без него!) deathmatch. Кроме того, через online-службу Sony владельцы Dark Kingdom со временем смогут накачать себе уйму дополнительных бонусов – от новых уровней до оружия и амулетов. Таким образом, в мире Нерассказанных Легенд удастся задержаться подольше. А вот будет ли данная услуга что-либо стоить (как в случае с играми для Xbox 360), пока не уточняется. Видимо, это мы узнаем только после появления игры в магазинах.





UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

ЕЩЕ ОДНО КОРОЛЕВСТВО ВО ВЛАСТИ ТЬМЫ. ВРЕМЯ ОЧИСТИТЬ МЕЧ ОТ РЖАВЧИНЫ И СОВЕРШИТЬ ПАРУ ПОДВИГОВ.

Проект Untold Legends, стартовавший пару лет назад, кажется, превратится в полновесный сериал. Две игры, Brotherhood of the Blade и The Warrior's Code, уже появились на PSP и, несмотря на спорное качество, добились немалой популярности в кругу «портативных» игроков. А теперь настал черед могучей PS3. Для своей новой консоли Sony Online Entertainment готовит третью, самую внушительную и многообещающую главу Untold Legends – Dark Kingdom, выход которой должен состояться одновременно с запуском новой чудо-машины.

Надо сказать, что пороху у разработчиков предостаточно. Уже сейчас Dark Kingdom преподносится как «новый стандарт в жанре action/RPG», где нам обещают увлекательную, полную сюрпризов и неожиданностей историю, сногсшибательную графику и, конечно же, уникальный игровой процесс. Качество сюжета до релиза оценить невозможно, графика на консоли нового поколения вряд ли будет блёклой, а вот что касается последнего обещания, то здесь пользователей и впрямь ждут самые большие сюрпризы. Прошлые части Untold Legends были достаточно прямолинейными и незамысловатыми клонами старой-доброй Diablo. Знай жми на кнопку атаки и руби монстров на греческий салат. Однако в Dark Kingdom всё усложнилось. Во-первых, появятся головоломки – и в довольно большом количестве. Насколько они окажутся хитрыми, пока не ясно, но при решении многих из них придётся принимать во внимание законы физики (какая нынче игра без реалистичной физической модели?) и интерактивность декораций. Теперь, натолкнувшись на густой кустарник, поваленное дерево или груду камней, нет нужды сразу искать обход – грубая сила и острый клинок проложат дорогу там, где совсем недавно был глухой тупик. Тот же «реализм» успешно работает и во время сражений. Противника можно безжалостно прикончить, отшвырнув его к стене; поджечь, толкнув в горящий костер; сбросить в пропасть, если таковая обнаружится поблизости; наконец, утопить – главное, чтобы речка оказалась достаточно глубокой. Умеющие плавать неприятели, как видим, из понятия «реализм» были исключены. Не нравится безыдейно крушить недругов? Что ж, используйте незадачливых супостатов вместо дубинок и тяжёлых метательных снарядов – им всё одно помирать, а вам в хозяйстве пригодится. Подводя черту под обещаниями «уникального игрового процесса», не удержимся от ехидства: всё это мы уже видели. Впрочем, кто знает, какие карты разработчики прячут в рукавах?

Классов персонажей заявлено всего три. По сегодняшним меркам, маловато, но скудность выбора призвано компенсировать огромное количество всевозможных приёмчиков, заклинаний и специальных умений, которые способен разучить каждый из героев. Памятуя об успехе God of War, нас соблазняют продолжительными комбо-сериями из десятков и даже сотен ударов. Добавьте оружие, броню и амулеты – этого добра по пещерам да подземельям, как водится, припрятано более чем достаточно.

А как с историей? Вроде бы, тоже полный порядок. Сюжет Dark Kingdom забросит нас в далекое королевство, правитель которого однажды приказал лучшим своим воинам отправиться в долгое и опасное путешествие. Вернувшись из похода домой, герои были немало удивлены – их добрый повелитель стал жестоким кровожадным тираном, превратившим цветущее государство в пристанище отвратительных чудовищ, уже едва ли не превосходящих числом беззащитных мирных жителей. Чем не повод для небольшого государственного переворота? Другое дело, что сказку о злом монархе, якшающемся со всяким отребьем, и до создателей Dark Kingdom нам успели рассказать не один десяток раз. СИ


НИЧЕГО ЛИЧНОГО
МЕТРО-2
СМЕРТЬ ВОЖДЯ
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Бука

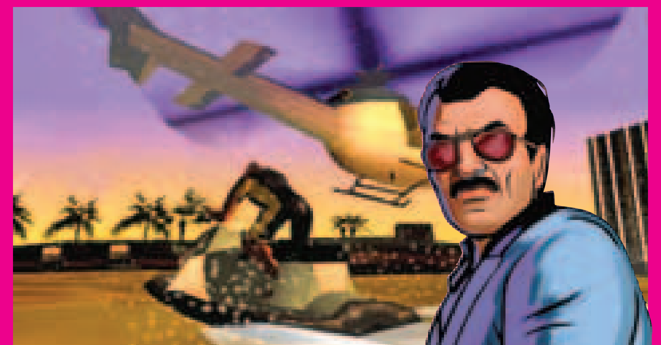
ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action-adventure.freeplay
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take-Two
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: Rockstar Leeds
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ДАТА ВЫХОДА: 3 ноября 2006 года
ОНЛАЙН: http://rockstargames.com/vicecitystories



Автор: Алексей Руссол roussol@gameland.ru









1 Если судить по картинкам, качество моделей в сравнении с прошлогодней игрой возросло ненамного.

2 Пока в Rockstar обещают проработать отдельную физическую модель для водных мотоциклов, мы все думаем, когда они придумают необходимость покупать бензин?





GRAND THEFT AUTO: VICE CITY STORIES

ТЫ ТЕРПЕТЬ НЕ МОЖЕШЬ ХОЛОД И СНЕГ? – ЗАКОН ЖИЗНИ. ВОТ УЖЕ ГОД ТЫ ЖИВЕШЬ В ВАЙС-СИТИ? – ЗАКОН GRAND THEFT AUTO!

Буквально за день до написания статьи из офиса Take-Two пришло сообщение о переносе даты релиза Grand Theft Auto: Vice City Stories с 17 октября на 3 ноября сего года. Не подумайте, будто мы сильно этим недовольны, но ждать уже порядком надоело – новой GTA не было целый год.

Итак, на дворе 1984 год. Томми Верчетти всё ещё сидит в тюрьме, Карл Джонсон пешком ходит под стол, а Сонни Форелли чихать хочет на мнение набирающего силу Сальваторе Леоне. На сей раз нашим протеже станет Виктор Вэнс, брат Лэнса Вэнса. Да, всё верно: это тот самый парень, которого плохие дяди завалили в перестрелке еще на начальных титрах Grand Theft Auto: Vice City. И если вы играли внимательно, без труда вспомните рассказ неудачника Розенберга о братьях Вэнсах.

Виктор Вэнс – это такой здоровый афроафриканский мачо, в молодости служивший в вооруженных силах США. Но лишь чуток повзрослев, Вик понял, что армия – местечко, конечно, хорошее, но и братцу-недотёпе помочь тоже надо. И тогда он, весь крутой и в татуировках, возвращается на малую родину – кладбище автомобилей, с которого и начинается его подпольная империя. Череда удач, как мы знаем, нежданно-негаданно прервётся уже через два года, но пока парни полны надежд на будущее.

Известно, что Vice City с распростёртыми объятиями встретит старожилов «порочного города», немного удивив даже их: многие здания ещё не построены, некоторые организации находятся совсем не там, где мы привыкли их наблюдать… Вик тоже преподносит сюрприз за сюрпризом: умеет плавать, использует пушку с глушителем (как старина СиДжей), но всё никак не решится лазать через заборы и тюнинговать тачки, так что о «наследии San Andreas» пока можно говорить только шёпотом.

Из значительных нововведений (мы сознательно не пишем, что графика стала лучше, а время загрузки уровней меньше – тут и пары слов достаточно) стоит отметить возвращение в мир GTA вертолётов (!), гидросамолетов (!!) и водных мотоциклов (!!!). Разработчики клянутся, что хотя бы по разу на них прокатиться придётся всем – многие миссии созданы как раз в расчете на этот вид транспорта. Вторая страсть разработчиков Vice City Stories – водная стихия. Гидрофобам не стоит даже садиться за игру: больше половины заданий связаны с океаном, на этот раз вполне способным даже поштормить, чтобы жизнь малиной не казалась.

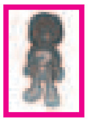
На закуску затейники из Rockstar Leeds выстроили в самом центре города огромное колесо обозрения (интересно, что с ним станется под конец игры?), с которого открывается прекрасный вид. Они же ввели в игру возможность в любой момент воспользоваться биноклем, сохранили прошлогодний мультиплеер (тот самый, что в Liberty City Stories) и заготовили тёплые встречи со старыми знакомыми с Филом Кэссэди во главе.

В принципе, игра уже готова. Осталось только дописать диалоги (Вика озвучивает Винг Рэймс – возможно, вы помните голос Тобиаса Джонса в Driv3r или фильм «Криминальное чтиво», где Рэймс сыграл чернокожего мафиози Марцелласа Уолласа) да окончательно утвердить саундтрек – полюбившиеся радиостанции давно стали визитной карточкой сериала. В качестве бонуса – «те самые» мелодии от Frankie Goes To Hollywood, Blondie, The Cure и Depeche Mode в качестве бонуса. Я уж и не знаю, чего еще можно желать от GTA на PSP, роликовых коньков? СИ


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
ОНИБЛЭЙД
Реклама
© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Gaijin Entertainment. Все права защищены.
Gaijin entertainment

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox 360
- **ЖАНР:** action-adventure.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft Game Studios
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Remedy Entertainment
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** выхода: 2007 год
- **ОНЛАЙН:** http://www.alanwake.com



Автор:
Глеб Марков
glebmarkov@mail.ru







1 РАЗРЕШИТЕ ПРЕДСТАВИТЬ, НАШ ГЕРОЙ. ЗЕЛЕНЫЕ ГЛАЗА, ВЗЛОХМАЧЕННЫЕ ВОЛОСЫ И КУЧА ПОЛИГОНОВ. КРАСАВЕЦ!

2 В ГОРОДЕ УДИВИТЕЛЬНО ТИХО. ПОДОЗРИТЕЛЬНО ТИХО...

3 СМЕНОЙ ВРЕМЕНИ СУТОК СЕЙЧАС СЛОЖНО КОГО-ЛИБО УДИВИТЬ.

ALAN WAKE

ЧТО ПОЛУЧИТСЯ, ЕСЛИ СМЕШАТЬ «ТВИН ПИКС», SILENT HILL И «ЗОВ КТУЛХУ»?

Ни для кого не секрет, что Remedy, создавая Max Payne, черпали вдохновение в «Матрице» братьев Вачовски и работах Джона Ву. Что сейчас толкает финнов на подвиги? В сюжете явно проглядывают заимствования из Silent Hill 2 (пропавшая супруга, ее поиски, встреча с девушкой, очень похожей на нее). Пейзажи навевают воспоминания о картине «Звонок» (леса, горы, туман, маяк), таинственные темные силуэты, знаменующие силы зла, «прикатили» прямиком из фантазий Говарда Лавкрафта, а антураж городка не оставляет ни малейших сомнений, что сериал «Твин Пикс» был просмотрен разработчиками не один раз. Но самое большое сходство у Alan Wake, определенно, с романами Стивена Кинга: писатель-фантаст, кошмарные сновидения, которые как нельзя кстати подходят для сюжетов новых книг, ну и, конечно же, их воплощения в реальной жизни.

После великолепной дилогии о полицейском, для которого месть оказалась единственным смыслом жизни, а роковая женщина-киллер – единственным помощником, Remedy Entertainment нужно разбиться в лепешку, чтобы выпустить еще одну игру подобного качества, захватывающую, «живую», яркую.

Alan Wake, как бы ни хотелось фанатам, не имеет к Max Payne никакого отношения. Есть лишь некоторое сходство – вид от третьего лица, необычные персонажи и, собственно, название, оно же имя главного героя. Алану Вэйку несказанно повезло в жизни – он пишет успешные мистические триллеры, которые получают статус культовых сразу после выхода. А идеи для книг он черпает в собственных снах. Преданные читатели, успех, деньги – так бы продолжалось вечность, но таинственным образом пропадает жена Алана, а вместе с ней и ночные кошмары. Вэйк лишился вдохновения и приобрел бессонницу, он впадает в депрессию, так и не успев насладиться славой. Чтобы прийти в себя, а заодно подлечиться в клинике, наш герой переезжает в городок Брайт Фоллс, штат Вашингтон.

Проходя реабилитационный курс в местной лечебнице, Алан Вэйк знакомится с медсестрой, как две капли воды похожей на пропавшую супругу. Они начинают встречаться и, как уже многие догадались, к Алану возвращаются сны-ужасы. Наш писатель хватается за эту возможность и снова начинает творить свои шедевры. Однако когда новая книга была почти закончена, она пропала, а кошмары Алана, не желающие мириться с тесными рамками снов, стали явью. Они пробираются в жизнь Вэйка, появляясь по ночам и преследуя его повсюду. Что самое странное – никто из других жителей Брайт Фоллс их не видит, а следовательно, Алан встанет на тропу «войны с ветряными мельницами» один.

Одну из ключевых ролей в сюжете играет маяк на берегу озера. Почему – неизвестно, но именно туда по ночам устремляется Алан. Разработчики ничего конкретного не говорят, но сами этот маяк нарекают не менее загадочно – «источник». Как маяк влияет на геймплей (контрольная точка для сохранений? Место пополнения жизненной энергии? Защита от темных сил? Своеобразный «выход» из сновидений?), мы вряд ли узнаем до релиза, но что-то таинственное в нем проявляется уже сейчас – на скриншотах и в видеороликах.

Наряду с ожившими кошмарами в городе происходят другие странные вещи: люди пропадают, дни становятся все короче, а ночи длиннее, темные неясные силуэты заполоняют Брайт Фоллс с удивительной скоростью и недалек тот час, когда мрак полностью вытеснит свет из жизни Алана Вэйка... Или нет? У бедного писателя не на шутку съезжает «крыша» он не может понять, где находится – во сне или в реальности. Идя по тропинке, он с удивлением обнаруживает под ногами кровь. Ложась спать в своем доме, в своей кровати, он просыпается у того самого маяка. Смотря в зеркало, Вэйк не находит там отражение. И

1 И ВСЕ–ТАКИ, НЕСМОТРЯ НА ВСЕ СТРАННОСТИ, БРАЙТ ФОЛЛС – ЧЕРТОВСКИ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОЕ МЕСТО.

2 НЕ ОБОЛЬЩАЙТЕСЬ, НА ЛОДКАХ ПОКАТАТЬСЯ НЕ ДАДУТ. ЭТО ВСЕГО ЛИШЬ ЧАСТЬ ПЕЙЗАЖА.

3 СОТРУДНИКИ REMEDY ПРАКТИЧЕСКИ ВО ВСЕХ ИНТЕРВЬЮ ПРОЗРАЧНО НАМЕКАЮТ О ВОЗМОЖНОМ ПРОДОЛЖЕНИИ.







С точностью до...

Разработчики Remedy тщательно прорабатывают местность Брайт Фоллс. Были приглашены картографы, использованы данные со спутника, отсняты сотни фотографий. Флора потрясает правдоподобием, о горах и холмах даже говорить не приходится. А уж когда дует ветер, на экране происходит действо неописуемой красоты – с дорог поднимаются столбы пыли, деревья качаются, листья шелестят, в общем, природа, которой совсем немного помогают разработчики, всеми возможными способами пытается внушить нам, что это не игра, а жизнь. В сочетании с огромными пространствами все это дает невероятный эффект. Мы еще не упомянули об объемном тумане и воде... Ни Far Cry, ни Half–Life 2 не могли похвастаться такой графикой... Более того, горячие финские парни не поленились астрономически верно рассчитать расположение звезд на небе. А все для чего? И все это для того, чтобы перенести в виртуальный мир тихий американский городок и заставить нас поверить, что события происходят на самом деле...

револьвер при таком раскладе не способен обеспечить полное спокойствие. Алану необходимо разгадать вереницу загадок, понять, что же происходит вокруг него и кто в этом виноват. Возможно, главной причиной всей этой несуразицы является сам Алан и его больное воображение, обостренное сильнейшим переживанием. Не пора ли плюнуть на все и дать деру из этого злосчастного города? Но можно ли убежать от себя самого, своего сознания и разума? Кем дорожит Алан, кто дорожит им, не мешает ли его жизнь кому-то более достойному, чем он? А может быть, все это тяжелый, затянувшийся сон, и создатель великолепных триллеров с мировым именем сейчас проснется?
В Интернете уже давно ходят слухи об экранизации Alan Wake, и на то есть несколько весомых причин. Во-первых, совсем скоро, в 2007 году, выйдет фильм Max Payne, сюжет которого основан на одноименной серии игр. Так почему бы не продолжить? Во-вторых, в марте 2005 года был зарегистрирован домен www.alanwakemovie.com, что наводит на определенные мысли. Наконец, в-третьих, судя по скриншотам, Alan Wake невероятно кинематографичен.
Как и в Condemned: Criminal Origins, у героя в распоряжении огнестрельное оружие, но патронов к нему почти никогда нет (и даже когда они есть – толку от них практически никакого, мы ведь имеем дело с духами, а они бесплотны). Поэтому верным другом Алану на протяжении игры будет фонарик. Он не убьет демонов, но может их замедлить и ослабить, а герой спасется бегством. Да и путешествовать по незнакомым местам в кромешной тьме без осветительного прибора опасно даже в мирное время, а над Вэйком все время нависает угроза. Remedy удачно сыграли на зависимости от искусственного света, и если однажды фонарик потухнет, фары на машине будут выбиты, а поблизости не окажется другой иллюминации – нервный срыв вам обеспечен. Кстати, bullet–time в Alan Wake не будет использоваться вообще. Разработчики утверждают, что на прохождение Alan Wake потребуется очень много времени. Действо начинается только ночью, в дневное же время, кроме исследования окрестностей и общения с местными жителями, заняться нечем. Хотя сценарист Сэм Лейк уверяет, что именно день будет самым интересным и увлекательным (остается только ждать появление слова quest в графе жанр).
Все игровое пространство загружается сразу и полностью доступно, правда добраться до некоторых мест Алану не удастся долгое время даже на колесах. Кстати, автопарк вряд ли вместит больше одной-двух моделей. Передвижения ограничивает лишь сам город, окруженный с трех сторон водой, – как авторы закроют четвертую, пока не известно. О нелинейном прохождении можно говорить лишь постольку поскольку, ведь есть набор миссий в светлое время суток и одно задание ночью – выжить.
Даже сейчас от скриншотов веет мудреными графическими разработками и технологиями нового поколения, хотя разработчики постоянно напоминают, что все это прототип, да и еще на DirectX 9 (финальная версия будет щеголять десятым). За физику отвечает Havok 2.0, что вполне предсказуемо.
Над музыкальным сопровождением работает Анджело Бадаламенти (он писал музыку к фильмам «Малхолланд драйв», «Твин Пикс», а также к игре Fahrenheit). Причем мелодия будет меняться в зависимости от времени суток (днем – спокойная и размеренная, ночью – напряженная и депрессивная) и, подобно обоим Max Payne, от обстановки вокруг игрока.
Интересная идея, мистический сюжет, провинциальный городок и Алан Вэйк, которому предстоит найти грань между сном и явью. Психологический триллер с философским подтекстом от создателей легендарной Max Payne. Роскошная игра – по-другому Remedy не умеют. СИ



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.turn-based.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nival
РАЗРАБОТЧИК: Nival
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ДАТА ВЫХОДА: ноябрь 2006 года
ОНЛАЙН: http://www.nival.com/homm5_ru

Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru

1 Некоторые бойцы из армии северных воителей совсем не похожи на гномов.

2 Замки коротышек напоминают фэнтезийные заводы.

3 Очевидно, на севере есть только два средства передвижения – медведи и мамонты.

4 Неудивительно, что гномы так долго жили в изоляции, – вы посмотрите на эти роскошные дворцы! Чего еще желать скромному низкорослому шахтеру?

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: HAMMERS OF FATE

ГЕРОИ КИРКИ И МОЛОТА

Спустя три месяца после выхода пятой части Heroes of Might and Magic шумиха вокруг долгожданной стратегии поутихла. Теперь можно спокойно оценить положение. Достойна ли игра щедрых эпитетов и многочисленных наград? Хотя и всплыли мелкие недостатки, вроде затянутых боев, игра не отпускала нас из сказочного мира долгие недели...

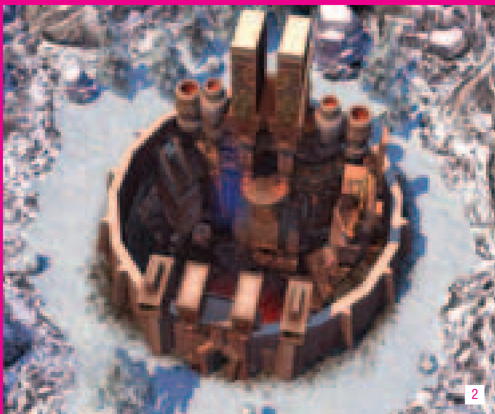
МЕЧ И МОЛОТ

Мир «Героев Меча и Магии» всегда отличался невероятными эпическими историями об империях, королях, войнах и непобедимых армиях. А сценарии некоторых кампаний третьей части могли сравниться с сюжетом какого-нибудь фэнтезийного романа, благодаря чему проект сумел завоевать огромное количество поклонников по всему миру. Heroes of Might and Magic V рассказала о сражениях народов, о дворцовых переворотах и даже поведала историю любви. Неудивительно, что в Nival вскоре приступили к работе над дополнением. Hammers of Fate берется за штурвал сразу после победных фанфар из предыдущей части. Королева ослабевшей Империи Грифона Изабель только-только перевела дух после тяжелой победы над демонами, как на пороге новая напасть – гражданская война. Приходится собирать под знамена изрядно потрепанную и уставшую армию и добрым словом и булавой наставлять мятежников на путь праведный. А тем временем в северных землях страны отворились врата забытых замков гномов, которые отгородились от внешнего мира многие столетия тому назад. Горные жители спешно вербуют в свою армию медведей и мамонтов, а также гадают, как бы погромче заявить о себе миру. Неожиданных и интригующих вояк, вроде ракшасов из Замка Магов или pit lord'ов из Замка Инферно, у новой расы, к сожалению, нет. Всевозможных гномов с секирами, молотами и метательными топорами мы не раз видели в других фэнтезийных стратегиях. Разве что карлики верхом на бурых медведях и драконы из магмы смотрятся на поле боя очень необычно.

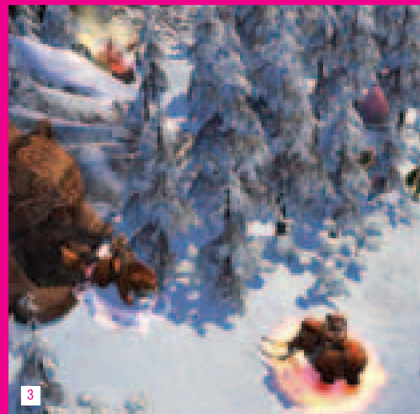
Но, как это ни странно, именно бородатые коротышки станут, пожалуй, самой неповторимой группировкой в игре. Они используют в сражениях другую магию – руническую, в то время как люди, эльфы, некроманты и все остальные пускают в ход заклинания, замешанные на привычной мане. Магия же гномов отнимает у вас только ресурсы. Например, если захотите повысить защиту отряда, то придется применить руну, требующую небольшое количество древесины. Чтобы снять всю порчу с бойца, необходимо распрощаться с серой. Причем такие необычные заклинания пригодны исключительно для защиты и лечения солдат, а не для нанесения ущерба врагу. Но маги-коротышки отлично управляются и с традиционными школами волшебства, поэтому в бою они не стесняются швырять фаерболы и разить молнией врагов.

ВОССТАНИЕ АНГЕЛОВ

Первая часть новой кампании расскажет о судьбе другого опасного соперника Империи Грифона – повстанцев. Эти сознательные товарищи появились еще во время войны с демонами. Но бойцы ополчения, видимо, так увлеклись сражениями и коварными вылазками, что после победы не захотели вернуться на свой огород в шесть соток, чтобы опять ковырять мотыгой землю. Теперь им вообще некуда вернуться – в отличие от гномов, у них нет своего собственного замка. Только на глобальной карте вы встретите постройки, в которых можно нанять воинственных партизан. При этом внешне они почти не отличаются от уже знакомых солдат из замка Порядка – только нарядились в кроваво-красные рубахи и называют себя немного по-дру-



2



3

Случайное фэнтези

К сожалению, Heroes of Might and Magic V оказалась короткой. Ведь помимо десятка одиночных миссий и кампании в ней ничего не было. Дополнение тоже вряд ли надолго увлечет поклонников свежими заданиями. Но в Hammers of Fate появится то, чего мы так долго ждали – генератор случайных карт. Теперь нам не придется несколько раз проходить одни и те же уровни, чтобы растянуть удовольствие от игры.
А если и этого покажется мало, то вы сами сможете создать карту. Редактор уровней в дополнении будет простым в освоении и со множеством настроек.





4

5 У падших ангелов даже крылья окрашены в кроваво-красный цвет. Интересно посмотреть на них в бою.

6 Дракон из магмы – настоящая ядерная бомба для врагов.



6



5

Магия гномов отнимает у вас только ресурсы. Например, если захотите повысить защиту отряда, то придется применить руну, требующую небольшое количество древесины.

гому. Например, ангелы превратились в падших ангелов, а инквизиторы – в неких zelaot'ов. Но помимо изменившихся имен и новой одежды, от бойцов королевы Изабеллы они отличаются еще кое-чем. Характеристики повстанцев заметно выше, чем у обычных воинов. Интересно, кстати, если предстоит играть за Империю, то смогут ли наши герои нанять повстанцев в бараках, встречающихся на карте? Если да, то получается, что отважные борцы за свободу – всего лишь куча жадных наемников, а не спасители родной страны.
Но «освобождение родины» – только первая часть кампании. Всего их будет три, и нам остается только догадываться, о чем поведают остальные. Возможно, авторы позволят взглянуть на гражданскую войну еще и со стороны баррикад Изабель и раскроют тайну «пробуждения» гномов. Одиночных миссий ожидается совсем немного. К куцему набору из десятка уровней из Heroes of Might and Magic V добавится еще пять штук.

ПОХОД НА КРАЙНИЙ СЕВЕР

Теперь действие развернется не только на зеленых полянах, в густых лесах и дюнах пустыни. Многие события Hammers of Fate происходят на родине гномов – в северной стране. Искренне впечатляют новые ландшафты с горными хребтами, плотно укрытыми снежными шапками. Сразу видно, что игру делают ребята из России. Поэтому бородатый мужик с молотом и верхом на медведе смотрится на фоне заснеженных елей очень гармонично.
На севере мира «Героев Меча и Магии» вас ждет еще один сюрприз. Подземный мир гномов совсем не тот, который мы видели в пятой части. Вместо мрачных катакомб, больше похожих на норы, здесь строятся настоящие чертоги! Напоминают, кстати, Морию из «Властелина Колец», только с проложенным электричеством и громадными изваяниями... медведей. Игроку попадутся не только падшие ангелы и сторожевые отряды гномов-берсеркеров. Разработчики населили мир дополнения новыми нейтральными существами. По карте разбросаны стаи волков, мумии, мантикоры (крылатые львы с хвостом скорпиона из подземного замка Heroes of Might & Magic III), и даже снежные люди! А поклонники предыдущих игр продолжают ждать возвращения кентавров и темных рыцарей-некромантов.
И, конечно же, вам повстречается обширная коллекция из новых артефактов, сооружений, героев и умений. Как раз всего того, что не вошло в пятую часть.
Похоже, что Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate доставит и поклонникам серии, и обычным игрокам только удовольствие. Надеемся, что разработчики не станут превращать отличную игру в дойную корову и чуть ли не ежемесячно сочинять наборы миссий, выпрашивая за них кругленькую сумму. Ведь именно так произошло с третьей частью «народной» стратегии. Вспомните бесконечные «Хроники Героев», которые заполонили прилавки магазинов. СИ



ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК
ВТОРАЯ
МИРОВАЯ
В продаже с осени 2006.









Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБУЙТЕСЬ!

PC

В тылу врага 2



ВЕРДИКТ 9.0

Продолжение «лучшей игры 2004 года» по версии Gameland Award держит высоко задранную планку: графика еще краше, взрывы – сочнее, участников боев – больше, а разрушение зданий никогда не вызывало столько удовольствия.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Best Way

Company of Heroes



ВЕРДИКТ 9.5

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Подобные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

The Elder Scrolls IV: Oblivion



ВЕРДИКТ 8.5

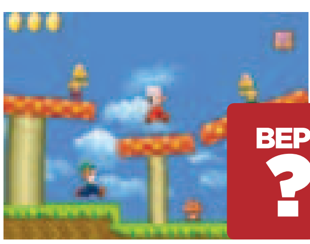
Последняя часть легендарного сериала, которому в этом году исполнилось 10 лет. Невероятно красивый мир с полной свободой действий, лучшая ролевая игра из вышедших на Xbox 360 – достоинства можно перечислять долго. Но лучше просто поиграть.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take Two
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	В тылу врага 2	PC	strategy.real-time.historic	Александр Каныгин	№19(220)
2	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
3	The Elder Scrolls IV Oblivion	PC, Xbox 360	role-playing	Владимир Иванов	№09(210)
4	Guild Wars: Factions	PC	role-playing.MMO.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
5	Titan Quest	PC	role-playing.action-RPG	Владимир Иванов	№14(215)
6	Dreamfall: The Longest Journey	PC, Xbox	adventure	Владимир Иванов	№11(212)
7	Heroes of Might & Magic V	PC	strategy.turn-based.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
8	Hitman: Blood Money	PC, PS2, Xbox	shooter.third-person.modern	Александр Краснов	№12(213)
9	FlatOut 2	PC, PS2, Xbox	racing.arcade	Александр Трифонов	№15(216)
10	Prey	PC, Xbox 360	shooter.first-person	Александр Краснов	№16(217)

ПРИСТАВКИ

New Super Mario Bros.



ВЕРДИКТ ?.?

Немало людей игры про Марио недолюбливают с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмибитной графикой, антикварным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action/platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo

LocoRoco

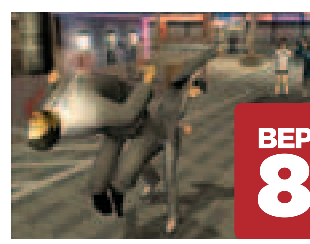


ВЕРДИКТ 10

Совершенно фантастическая, определенно крышесносящая и очень-очень музыкальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локороко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Мойя и Койя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEJ

Yakuza



ВЕРДИКТ 8.0

Не то адвентюра с боевой системой, не то beat'em up с сюжетом, не то GTA с боевыми искусствами, не то самая настоящая RPG! Если вы жизни не мыслите без японских фильмов о якудза, а слова «аники», «оябун» и «кябакура» приводят в священный трепет, игра – для вас!

ПЛАТФОРМЫ: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure/role-playing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Empire Interactive
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
РАЗРАБОТЧИК: Bugbear

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	ожидается
2	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Константин Говорун	№13(214)
3	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat, Сергей Цилюрик	№19(220)
4	Flatout 2	DS	racing.arcade	Александр Трифонов	№15(216)
5	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	puzzle.logic	Сергей Цилюрик, Константин Говорун	№15(216)
6	Grandia III	PS2	role-playing.console-style	Игорь Сонин, Константин Говорун	№09(210)
7	Kingdom Hearts 2	PS2	role-playing.action-RPG	Игорь Сонин, Константин Говорун	№14(215)
8	Super Princess Peach	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№18(219)
9	Tomb Raider: Legend	PS2, Xbox, Xbox 360, PC	action-adventure	Сергей Цилюрик, Артем Шорохов	№10(211)
10	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	PS2	action.shooter	Сергей Цилюрик	№19(220)

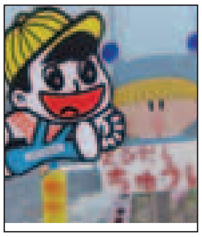
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И (ИНОГДА) КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru

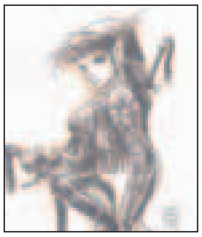


СТАТУС:
Мозг на колесиках

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Galactic Civilizations II

Сразу после сдачи этого номера мы улетаем в Токио, на выставку Tokyo Game Show. Там нас ждут интервью, разные дурацкие игры, вроде «Дьявол тоже плачет, сезон четвертый», Акихабара, косплей и аркадные автоматы. Потом – кругосветный перелет обратно в Москву и четыре дня безостановочной работы над следующим номером. Говорят, что в это же время в Москву привезут живую Wii...

Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



СТАТУС:
CG Human Sorceror

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights: Darkness over Daggerford

Darkness over Daggerford задумывался одним из официальных модулей, но после того как Atari прекратила поддержку Neverwinter Nights, был выложен для свободного скачивания. Дизайном занимался бывший сотрудник Bioware, и это сказывается: добротный сюжет, тесно переплетенный с событиями первой Baldur's Gate, возможность получить во владение крепость и, не поверите, глобальная карта со случайными стычками и свободным перемещением!

Артем Шорохов
cg@gameland.ru



СТАТУС:
Последний в своем роде

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tekken: Dark Resurrection
Yakuza

Страшное дело – на PSP начали выходить игры! По одной, перебежками, несмело и постоянно озираясь, будто скрежещут где-то в ночи чьи-то хищные когти, пересекают они рубеж между PS2-придатками и действительно стоящими, состоявшимися развлечениями. Похоже, подошел к концу затянувшийся период босоногой юности, PSP прощается с тенью предков и вступает во взрослую жизнь. Только вот Йоши по-прежнему не хватает.

Алик «Jmurik» Вайнер
alik@gameland.ru

НА ПОИСК КАРТИНКИ НЕ БЫЛО ВРЕМЕНИ

СТАТУС:
Доблестный артдир

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Adobe InDesign

Зря я думал, что задерживать номер в печать на целых два дня возможно лишь при переходе на новый дизайн. Можно и потом. Можно конечно оправдаться – мол не до конца воткнули, не совсем еще въехали. Но не будем. Или будем? Или не будем. А какая разница – завтра нам начальство все объяснит и расскажет где она – настоящая правда. А пока – закончим, и отошлем в печать этот разворот. Он ждет только меня :)

Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Форумный администратор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy XI
Mario Hoops 3 on 3

13 сентября перезапустили форумы gameland.ru. Переехали на новый движок, начали все с чистого листа, отправив предыдущие форумы в архив. Несколько обновили модераторский состав, установили правила, сейчас старательно боремся с багами и выполняем пожелания пользователей. Начиная с этого номера, вы можете видеть в самых интересных материалах журнала ссылки на форумные темы с обсуждениями статей. Присоединяйтесь!

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

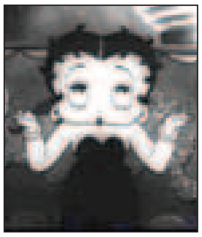


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Disgaea 2: Cursed Memories
Valkyrie Profile: Lenneth

Capcom наконец-то подтвердила: Devil May Cry 4 – быть! А заодно выложила на свежеоткрытом официальном сайте первые скриншоты. Нас долго пугали обещаниями показать бородатого Данте; на деле сын Спарды вовсе не бородат, а всего лишь слегка зарос щетиной. Правда, ему пришлось уступить теплое место под софитами некоему Неро (Nero), позаимствовавшему имя то ли у императора Нерона, то ли у Nelo Angelo из DMC1.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

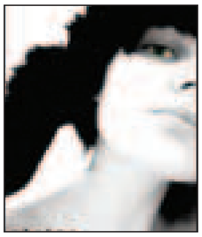


СТАТУС:
Indie gamer

СЕЙЧАС СМОТРИТ:
Stone Worm

Выяснил, что практически не играю в современные коммерческие игры, кроме как по работе. Зато прошел Klass of 99, для чего пришлось прочитать прилагавшуюся 130-килобайтную повесть. Правда, большинство подсказок оказалось упихано в эпилог, но чтение, тем не менее, захватывающее. К сожалению, одержимый дьяволом кролик в саму игру попал, так сказать, в дистиллированном виде. И как все-таки выключить свет в этой школе?

Бологова Елена
bologova@gameland.ru



СТАТУС:
Удаленный сотрудник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Я, оказывается, геймер. Или нет, геймерша? Геймериха? Ну, девушка, которая играет в игры. Или подруга геймера. Или дочь геймера? Папа очень любит Diablo, правда сейчас он изменяет любимой игрушке с Titan Quest. Моя лучшая половина крошит зомби в Dead Rising. Я потихоньку поигрываю в Oblivion на Xbox 360, кстати, подарок для любимого геймера на ДР. Ну просто клан Сопрано! Или все же Геймерано?

Александр Каныгин
alexk@gameland.ru



СТАТУС:
Препятствие для бегущих по эскалатору

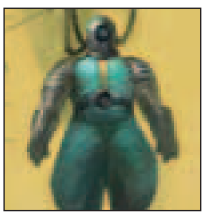
СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tekken: Dark Resurrection

Это совершенно необъяснимо, но все игры, которые хочется капитально пощупать, либо не вышли, либо не выйдут, либо еще на стадии пресс-релиза. Исправить ситуацию, конечно, силятся карманные консоли, наши крохотные окошки в мир веселья и беззаботности – с ними и приходится рассекать пространство города М. Вы не знаете, когда в метро заработают точки доступа WiFi?



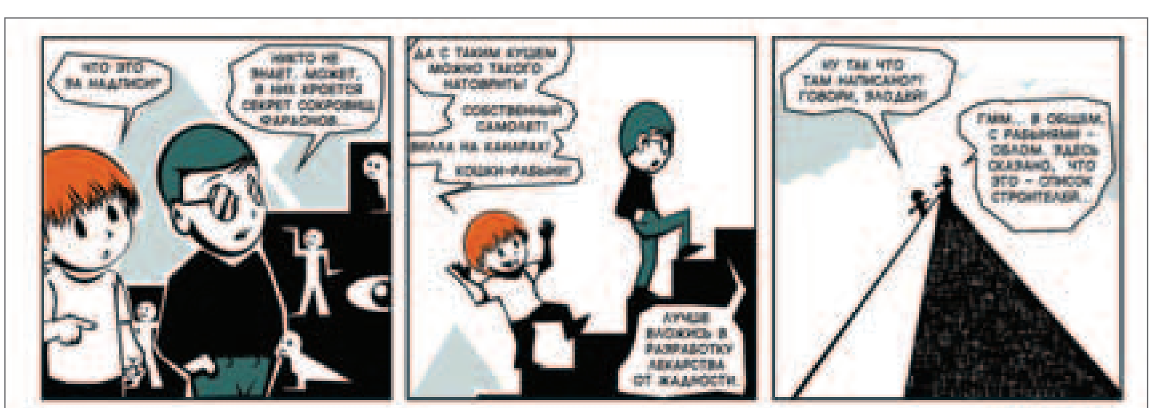
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

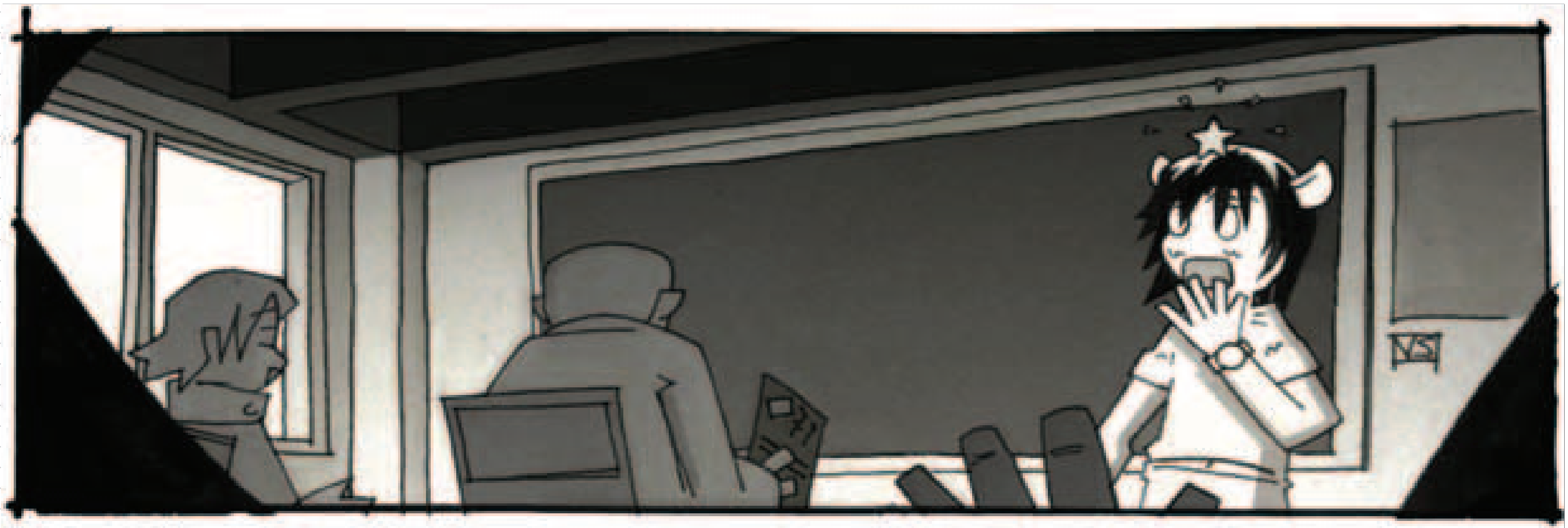
СЛОВО О СЕМИ НЯНЬКАХ



НА КАЖДУЮ ЗВЕЗДУ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ, БУДЬ ТО СИД МЕЙЕР, АМЕРИКАН МАКГИ ИЛИ СИГЕРУ МИЯМОТО, НАЙДЕТСЯ СОТНЯ НЕЗАМЕТНЫХ ТРУЖЕНИКОВ, РАБОТАЮЩИХ В ТЕНИ СВЕТИЛ. ГОВОРЯТ ЛИ ВАМ ЧТО-НИБУДЬ ИМЕНА МАЙК БРАЙТКРОЙТЦ, КРИСТИАН КАММИНГС И АСКА ОТА? А ВЕДЬ ЭТИ ЛЮДИ УЧАСТВОВАЛИ В СОЗДАНИИ SID MEIER'S PIRATES!, AMERICAN MCGEE'S ALICE И NEW SUPER MARIO BROTHERS. НО КТО В НАШЕ ВРЕМЯ ЧИТАЕТ ТИТРЫ К ИГРАМ?

Некоторые из вас, наверное, ответят вопросом на вопрос: а что там вообще читать-то? Список авторов на геймплей не влияет, так что с легким сердцем можно засунуть его с глаз долой в руководство или файл readme. Так думают многие игроки, но не сами разработчики. На какие только ухищрения они не шли, лишь бы напомнить геймерам о своем существовании! Писали имена на стенах, вплетали свои инициалы в карты уровней... Расхожей шуткой стало высекать списки авторов на надгробных камнях, если в игре было кладбище. Авторы Blood Omen: Legacy of Kain пошли еще дальше, зашифровав эпитафии письменностью, специально придуманной для игры. Только представьте себе геймера, с высунутым языком разбирающего носготские руны, складывающиеся в таинственные слова «Клинт Липшински» (будем знакомы, ведущий программист). При этом не обращать внимания на руны тоже было невыгодно – в другом месте они содержали полезную подсказку.
Авторы другой популярной игры о вампирах, Castlevania (самой первой части, вышедшей в 1986 году), тоже решили выдержать титры в стиле, подобающем игре-ужастику, и поэтому среди разработчиков появились сценарист Врэм Стокер, а также актеры Бело Лугоши (Смерть) и Борис Карлоффис (Франкенштейн).
Команда Moonbyte избрала другой способ удержать внимание публики, добавив к титрам разудалых гонок Crashday рассказ в картинках о разработке игры. И действительно, по сравнению с шедеврами кубизма, с которых 9 лет назад все начиналось, теперешний результат смотрится очень даже ничего.
Конечно, создатели игр не могли не позаимствовать кинематографические приемы «украшения» титров – в том числе звуковые. В 1992 году геймеры, купившие игру King's Quest VI: Heir Today, Gone Tomorrow, были немало удивлены, услышав во время финальных титров не просто MIDI-мелодию, а настоящую песню Girl on the Tower, – конечно, если они приобрели CD-версию и не забыли включить «речь» в настройках. Тут уж волей-неволей дослушаешь (и досмотришь) до конца, пусть даже и сама песенка – не бог весть что. Мода была подхвачена, и в наше время вокальные композиции в титрах не редкость, хотя достоинства их по-прежнему разнятся.
Другой киношный фокус – «вклеивание» титров во вступительные кадры фильма. Помните начало Scrapland? Главный герой совершает посадку, управление переходит в наши руки, мы пробегаем по коридору, и тут начинается еще один ролик на движке, в котором между делом всплывают имена создателей игры.
За душу берет начальными титрами вестерн Outlaws (1997). Словно из облаков на экран выплывает логотип Lucas Arts. Облако рассеивается, и оказывается, что это пар из локомотива с любимым номером Джорджа Лукаса. Камера отъезжает (люблю писать про отъезжающие камеры!) и показывает силуэты строящих железную дорогу рабочих. Главный злодей рассказывает подручным свои злодейские планы. А за кадром уже слышится топот копыт и Настоящий Вестерновый Саундтрек!
Цветовая палитра титров Outlaws нарочито скудна, зато появление каждого имени оформлено с большой выдумкой. Имя руководителя проекта написано на значке шерифа. Имя мастера по фонам превращается в горы и кактусы; буквы, из которых складывается имя дизайнера уровней, змейкой вползают в нарисованный на экране лабиринт. А фамилия композитора Клинта Бажакяна (не забыли, что титры идут под его музыку?) дрожит, как натянутая струна, в такт мелодии. И через каждый кадр стремительно проносится силуэт всадника – не иначе, главного героя. Красотища!
В Corridor 7 (1994), космическом шутере на движке Wolfenstein 3D, в самом начале игры можно было зайти в дверь за спиной игрока и с ужасом увидеть висящие в длинном коридоре... «кредитсы». Шаг был сделан в правильном направлении – если в титры можно... поиграть, от этого мало кто откажется. Вот и в Exit под список авторов был отгрохан целый уровень. А в Devil May Cry 3: Dante's Awakening можно даже добраться до особой концовки игры, если порубить сотню монстров, пока идут титры.
В Shrek SuperSlam титры неинтерактивны, однако за их просмотр игроку также полагается специальная награда, попадающая на шреков склад призов – неожиданный сюрприз, но вполне соответствует духу игры.
В конце титров Enter the Matrix игрока тоже ждет подарок – чит-код, открывающий секретный уровень.
Награждать игрока за чтение «кредитсов» – это очень правильный шаг. Но разработчики отлично понимают, что если вам скучно знакомиться с длиннющим списком авторов, то вы его все равно читать не будете. Потому-то титры Warcraft заканчиваются словами «и спасибо вам за то, что прочитали все это». Мне остается только присоединиться. СИ





Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

СИНИЕ ПРОТИВ ЧЕТКИХ



ЗНАЕТЕ, ДИКТАТУРА – НЕ ТАКАЯ УЖ И ПЛОХАЯ ШТУКА. ЕСЛИ БЫ ВСЕЙ ПЛАНЕТОЙ ПРАВИЛ ОДИН ВЛАСТЕЛИН (ЖЕЛАТЕЛЬНО, КРОВАВЫЙ), ОН МОГ БЫ МГНОВЕННО УНИЧТОЖИТЬ МУСОРНУЮ ЛИТЕРАТУРУ, УБРАТЬ ВСЕ ТЕЛЕКАНАЛЫ, КРОМЕ «КУЛЬТУРЫ» И CARTOON NETWORK, ЗАПРЕТИТЬ АНГЛИЙСКИЕ РОЗЕТКИ С ТРЕМЯ ДЫРОЧКАМИ, ОТМЕНИТЬ ПАСПОРТНЫЙ КОНТРОЛЬ В АЭРОПОРТАХ, ВВЕСТИ ЕДИНЫЙ СТАНДАРТ СОТОВОЙ СВЯЗИ, ЧТОБЫ НАШИ ТЕЛЕФОНЫ ЗАРАБОТАЛИ В ЯПОНИИ, И СДЕЛАТЬ МАССУ ДРУГИХ ВАЖНЫХ И ПОЛЕЗНЫХ ДЕЛ. ВЛАСТЕЛИН БЫ СКАЗАЛ: «НАСЛЕДНИКОМ DVD БУДЕТ HD DVD», И ТОЧКА. МИР ПОВИНУЕТСЯ. НЕ НУЖНО РАЗБИВАТЬСЯ НА ДВА ЛАГЕРЯ И ВРАЖДОВАТЬ. А ТАК, БЕЗ ВЛАСТЕЛИНА, МЫ ТОПЧЕМСЯ НА РАСПУТЬЕ, КАК ВИТЯЗЬ, ОСЕДЛАВШИЙ БУРИДАНОВА ОСЛА. НАПРАВО HD DVD, НАЛЕВО BLU-RAY.

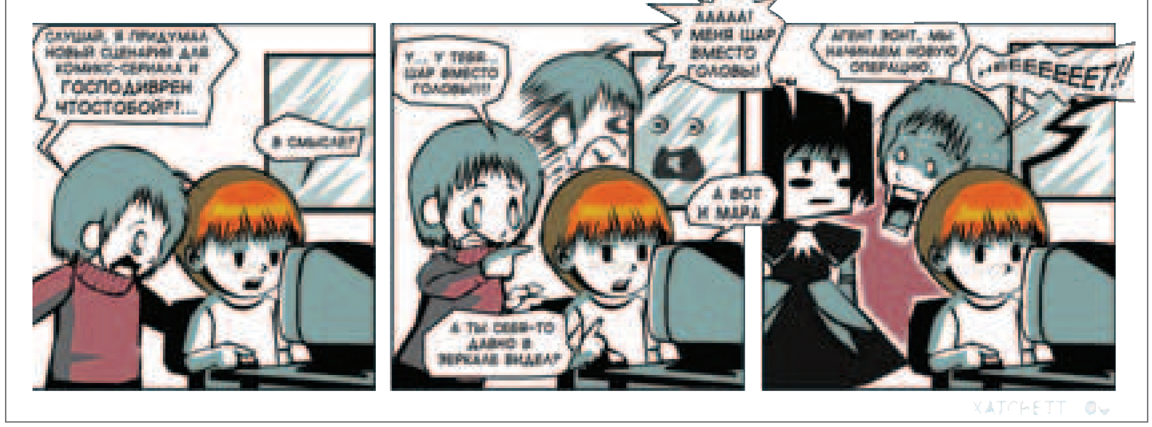
Война приставок у всех на устах, а про битвы форматов кодирования видео человечество как-то подзабыло. В этом году DVD исполнилось десять лет, и отслуживший своё формат можно с честью провожать на заслуженный отдых. Сколько-нибудь заметного соперника у него так и не появилось, и даже грандиозное сражение записываемых форматов DVD-R против DVD+R закончилось миром: сегодня подавляющее большинство записывающих устройств поддерживают оба формата одновременно. Оптические диски следующего поколения уже появляются в продаже – в развитых странах, конечно. Американцы к новому году смогут выбрать в подарок любимое кино из сотни HD DVD-релизов, японцы ждут аниме-диски высокой четкости, которые начинают выходить с ноября и – все как один! – только на Blu-ray. Microsoft выпускает привод HD DVD для Xbox 360, а Sony задерживает европейский релиз PS3 из-за сложности в производстве привода Blu-ray.

Битва оптических дисков – первое, но очень важное и утомительное сражение, жертвами которого станем, прежде всего, мы, пользователи. С нашей точки зрения, HD DVD и Blu-ray не так уж сильно отличаются друг от друга. Вернее, считай, вообще не отличаются. В обоих дисках видео может быть записано как в старом формате MPEG-2 (именно он используется в обычных DVD), так и в новейших форматах VC-1 и H264 – что позволит значительно поднять качество картинки, не сильно увеличивая объём файлов. В HD DVD меню устроены по спецификациям iHD, в Blu-ray используется меню на Java (отчего нам, зрителям, ни жарко ни холодно). Самым серьёзным отличием мог бы стать объём диска – 25 гигабайт у Blu-ray против 15 гигабайт в HD DVD... Но вот беда: двухслойные HD DVD могут хранить по 30 гигабайт данных, а двухслойные Blu-ray диски слишком сложны в производстве. Считается, что их печать вряд ли окупит себя в ближайшие годы. Другими словами, на сегодняшний день форматы практически идентичны по всем показателям, и указать явного победителя невозможно. В этой ситуации победа будет зависеть от грамотного поведения на рынке и удачной маркетинговой политики – а это факторы едва ли предсказуемые.

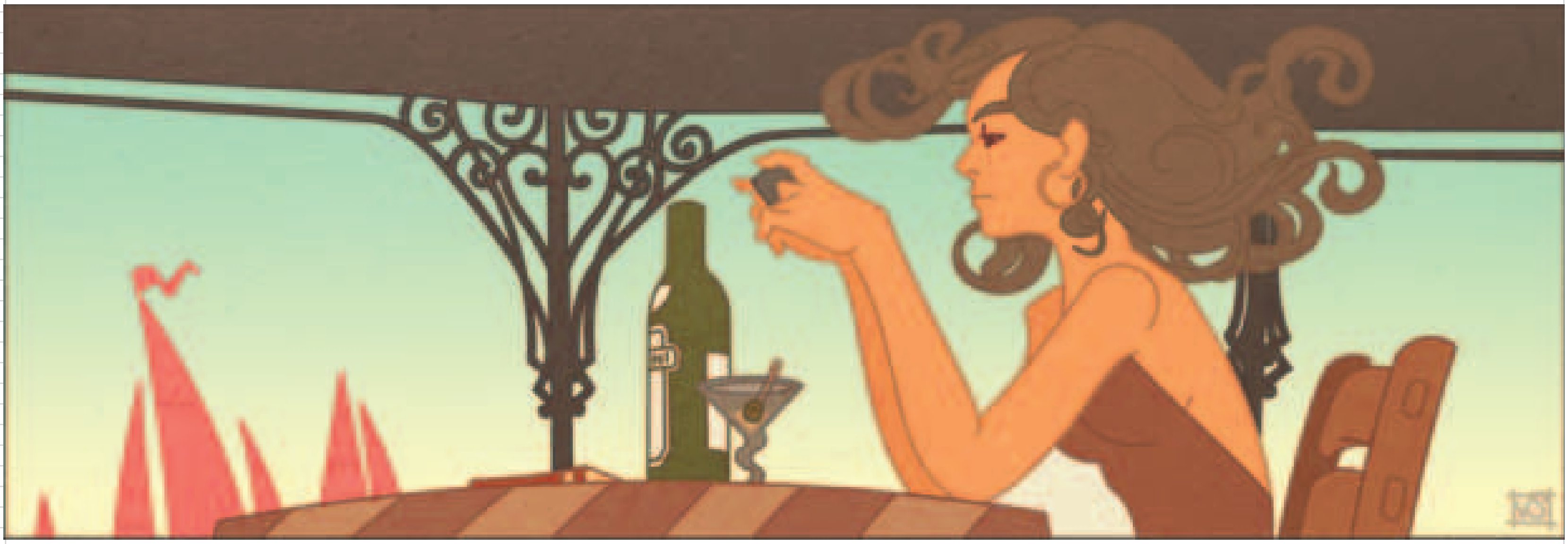
Новые методы кодирования требуют совершенно иной вычислительной мощи от воспроизводящих устройств. В первых приводах HD DVD от Toshiba используется Pentium 4 и гигабайт оперативной памяти, а о начинке PS3 и удивительном процессоре Cell вы и сами всё знаете. Оборудование в плеерах становится более сложным, цена подскакивает – а если в консолях нового поколения уже так и так установлены новейшие комплектующие, почему бы не использовать их не только для игр, но и для воспроизведения видео? Вышеупомянутый плеер от Toshiba стоит $700, первый Blu-ray-плеер от Sony продается за $1000. В такой ситуации понятным и оправданным кажется скепсис, с которым многие называют PS3 «дешёвым Blu-ray плеером, на котором есть ещё и какие-то игры». В самом деле, многие покупатели, никогда не думавшие приобретать консоль, но собравшие денег на привод дисков нового поколения, внезапно потратятся именно на игровую приставку: и PS3, и комбо «Xbox 360 и HD DVD-проигрыватель» стоит дешевле, чем плеер сам по себе. Это, в свою очередь, наверняка привлечет к видеоиграм свежую кровь из числа синефилов и поднимет продажи приставок.

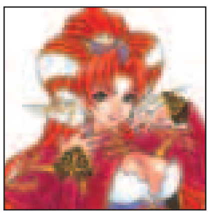
Отдельно хочется удивиться действиям Sony. Компания сама себя поставила в ситуацию «пан или пропал». Если проваливается Blu-ray, то PS3 мгновенно теряет былую привлекательность сверхсовременного устройства и компании придется очень сильно попотеть, чтобы заоблачно дорогая консоль не отправилась на кладбище технологических курьезов, к видеокассетам Betamax и приставке 3DO. Microsoft же, наоборот, поступает гораздо более взвешенно и осторожно. Компания хоть и выпускает привод HD DVD для Xbox 360, но предпочитает не лезть в пекло: если победит Blu-ray, сделают и привод Blu-ray. Это известный факт, подтвержденный самими представителями Microsoft. Сегодня у нас, в России, с точки зрения бюджетного геймера, Xbox 360, не обремененная бессмысленным (пока) приводом и несъемным жестким диском, кажется гораздо более разумным приобретением (каковым и является). Кен Кутараги с видом императора галактики может сколько угодно рассказывать сказки про «технику, готовую к встрече завтрашнего дня», но если Blu-ray загнется, то и PS3, и вся Sony окажутся в очень сложном положении. За обоими форматами стоит десяток крупных компаний, и ни одна из них не готова отступать. Худшее, что может случиться в данной ситуации, это затянувшаяся «столетняя» война – Blu-ray победит в Японии, а HD DVD в Америке. Пострадает весь мир: производителям придется строить разные заводы и готовить два варианта релизов, а нам, энтузиастам, искать способы как-то прочитать и те и другие диски.

В условиях космических, тысячедолларовых цен на HDTV-телевизоры, PS3 и плееры новых оптических дисков, текущую войну форматов я собираюсь пережить глубоко в тылу. Чего и вам желаю. Знаете, DVD пробыл с нами уже десять лет. Может, задержится еще на два-три? СИ




COMPANY of HEROES
ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.
ign.com
BEST of E3
WINNER
GAME CRITICS AWARD
BEST of E3
2005
WINNER
GAME CRITICS AWARD
BEST of E3
2006
NOMINEE
BEST OF SHOW
E3
2005
EDITORS' CHOICE
relic
THQ
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.
Бука





Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

МОЯ РОЗОВАЯ МЕХА

НЕ ВЕРЬТЕ, КОГДА ВАМ ГОВОРЯТ, БУДТО ЯПОНЦЫ ОБОЖАЮТ МУЛЬТФИЛЬМЫ И ВИДЕОИГРЫ О «ГИГАНТСКИХ РОБОТАХ». НЕ ВСЕ ЧЕЛОВЕКОПОДОБНЫЕ БОЕВЫЕ МАШИНЫ ПРАВИЛЬНО ТАК НАЗЫВАТЬ. В NEON GENESIS EVANGELION И ARMORED CORE ВСТРЕЧАЮТСЯ И НАСТОЯЩИЕ РОБОТЫ – АВТОНОМНЫЕ МЕХАНИЗМЫ, УПРАВЛЯЕМЫЕ AI, НО ИСТИННЫЕ ГЕРОИ АНИМЕ И ИГР – МЕХИ.

Меха (mecha или meka) действительно очень похожа на робота. Вот только это пилотируемая боевая машина, а внутри всегда сидит человек. Меху еще называют мобильной броней или шагающим танком – сильное упрощение термина. Они чаще антропоморфны, чем нет, и обычно применяются на земле, а не в открытом космосе, но встречаются самые разные виды. Летающая черепашка – самый невинный из них.
Поклонники и противники мех очень любят дискутировать о практической ценности шагающих боевых машин. Аргументы против – прямое сравнение с танками. Его итоги для «роботов» неутешительны по всем позициям, кроме уровня защищенности пилота. Вооружение у мех слабее, передвигаться по болоту не могут, попасть в них проще. Так что пользы на реальном поле боя от красавиц мало – только если в тепличных городских условиях, на асфальте и среди развалин блочных многоэтажек.
Смешно. Даже если не вспоминать, что и танки с бомбардировщиками когда-то не принимали всерьез. Как можно всерьез заниматься такой чушью, как расчет отдачи от выстрела для пушки, установленной на руке мехи из аниме о войнах XXV столетия? Сравнивая с аналогами из реального мира? О современных танках известно все, о мехах – ничегошеньки. Сценаристы аниме и игр редко заботятся об объяснении принципов работы их детищ. Да и разве могут что-то дать их «откровения»? Мы не знаем, какое именно фантастическое допущение однажды станет научным открытием. И уж, тем более, не можем сказать, что за открытие отправит на свалку истории традиционные танки и авиацию. Давайте лучше разберемся, почему фантасты испытывают такую любовь к мехам. Зачем они нужны?
Мех не зря делают антропоморфными – обычно пилот и машина устанавливают «прямую связь», и кнопки и штурвалы становятся ненужными. Понятно, что становиться частью чего-то с руками и ногами проще, чем сливаться в экстазе с кирпичом на гусеничном ходу. «Управлять» такой «живой мехой» не нужно – человек будто превращается в увеличенную копию себя, хорошо защищенную и увешанную тяжелым вооружением. И может с легкостью расправиться с обычным пехотинцем, без мехи. Вот и конец любым спорам. Уж не знаю, что придет на смену танкам, но пехота – когда-нибудь, где-нибудь, может быть – пересядет на мехи.
Или нет. Во многих фантастических произведениях есть гигантские шагающие машины – мехи, а есть еще относительно небольшая силовая броня. Грань между тем и другим достаточно тонкая. Определяют по размеру – считается, что броню «носят», а мехов «пилотируют». Они не конкуренты – скорее, дополняют друг друга. Во вселенной Battletech сосуществуют большие машины, мехи (в мужском роде) и малые – элементалы. Вариант с силовой броней критики гигантских боевых роботов считают более эффективным. Неудивительно – подобная техника, в отличие от мехов, может производиться уже сейчас. Ну, почти сейчас. Например, американские стратеги в рамках проекта Future Combat Systems готовят систему Future Force Warrior. По их замыслу, броня с экзоскелетом улучшит защищенность бойца и снизит требования к физической силе. Работы над ней завершатся уже в 2020 году.
Критики мех, боевых роботов и силовой брони часто апеллируют к экономическому аспекту проблемы. Военная техника стоит дорого. Очень. Новейший истребитель F-22 Raptor обходится американским налогоплательщикам в $339 млн. за штуку. Вот только дискуссии о стоимости производства мехов бесполезны. Совсем как и разговоры о военной целесообразности. Мы не знаем ничего об экономике будущего. Зато нам известно, сколько стоили компьютеры в 60-х годах, а сколько – сейчас. А еще мы знаем, что на страховые выплаты солдатам американской армии в год тратится более 500 миллиардов долларов. Производящаяся массово техника стоит все дешевле, а вот человеческая жизнь – все дороже. В будущем ни одно развитое государство просто не сможет позволить себе выставлять на поле боя обычную пехоту. И дело не только в деньгах. Скажите, во сколько лично вы готовы оценить свою жизнь? Меха в аниме заменяет не танки, не самолеты и даже не пехоту. Воин в мобильной броне – это рыцарь будущего. Зачастую пилоты сражаются на несуразных мечах и копьях, устраивают дуэли и участвуют в турнирах. Меха в будущем – показатель статуса владельца. Меха – настоящее продолжение человека, как щит и меч были частью рыцаря, всерьез. Умирать за родину – это одно дело, получать за это деньги – другое, а сражаться красиво и погибать красиво – совсем даже третье. Это гораздо интереснее. Обратите внимание, что войны в аниме и играх обходятся без оружия массового поражения, геноцида и городских боев с большими жертвами. Они больше всего похожи на стычки лордов в феодальной Западной Европе. Пилоты мехов выходят на бой помериться силой, умением, волей к победе. Кто победил – тот и прав. Все это, наверное, невозможно в современном нам обществе, но кто знает, каким окажется социальное устройство будущего? Но если в нем будут возможны войны, то в них кто-то должен участвовать. Чтобы убедить человека отказаться от благ мирной жизни, которые может предложить наука тридцатого с хвостиком столетия, нужен очень сильный аргумент. Вроде скроенной по его собственному дизайну огромной мехи. СИ




НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ С ДРЕНДЖИНАМИ!
МОЧИТЬ В СОРТИРАХ!
Реклама
1С
paradox INTERACTIVE
КОСМИЧЕСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ II
Stardock
snowball.ru
искусство побеждать



Александр Каныгин
alexk@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



В ПОГОНЕ ЗА КУУНАВАНГОМ

Я ХОЧУ КУУНАВАНГА. ЗА ЗУБОДРОБИТЕЛЬНЫМ СОЧЕТАНИЕМ ЛИТЕР MINIPET KUUNAVANG СКРЫВАЕТСЯ КАРМАННЫЙ ДРАКОН ЯДОВИТО-ЗЕЛЕНОЙ МАСТИ И С ЧУДЕСНЫМИ, СЛОВНО СЛОЖЕННЫМИ ИЗ КУСОЧКОВ СТЕКЛА, КРЫЛЬЯМИ ЦВЕТА МОРСКОЙ ВОЛНЫ. МИНИПЕТ – ЗВЕРУШКА, НЕОТСТУПНО СЛЕДУЮЩАЯ ЗА ПЕРСОНАЖЕМ В ОНЛАЙНОВОЙ ИГРЕ (В МОЕМ СЛУЧАЕ GUILD WARS), НЕ ПОЗВОЛЯЮЩАЯ ЕМУ ЗАСКУЧАТЬ В ДОЛГИХ ПЕРЕХОДАХ, И ОДНОВРЕМЕННО ПОКАЗАТЕЛЬ СТАТУСА. СТОИМОСТЬ ОТДЕЛЬНЫХ ЭКЗЕМПЛЯРОВ СИЛЬНО ПЕРЕВАЛИВАЕТ ЗА 150 ТЫСЯЧ – СУММУ, КАЖУЩУЮСЯ НА ПЕРВЫХ ПОРАХ ОНЛАЙНОВОЙ ЖИЗНИ ЗАОБЛАЧНОЙ И НЕДОСТИЖИМОЙ В ПРИНЦИПЕ.

Когда пользователи университетских серверов и первых MUD'ов бредили созданием онлайновых игр-миров, предполагали ли они, к чему это в конце концов приведет? Предельно свежая поначалу идея многопользовательских приключений, общения без границ, подвигов и спасения городов от загребущих лап гоблинов из соседнего подъезда как-то незаметно ушла в тень. Виртуальная реальность, размахивавшая когда-то знаменем своего морального превосходства над реальностью оффлайновой, стала сдавать позиции. Культивирующиеся в многопользовательских играх чувства локтя, взаимопомощи, дружбы и мирового братства оказались сбиты с ног и затоптаны простой, но такой понятной всем Жаждой Наживы. Феномен, совершенно не характерный для игр, – накопление дензнаков не ради игры, а сбор дензнаков ради дензнаков. Пусть пока виртуальных, но… В июле прошлого года Sony Online Entertainment в тестовом режиме запустила официальный онлайновый аукцион для торговли предметами из игры EverQuest 2. Вы надеялись получать проценты с продаж, господа? Бросьте – вы просто не представляете, какое количество игровых сделок происходит в мире без вашего участия.

Казалось бы, ничего тут криминального и нет, однако, по самым пессимистичным прогнозам, онлайновые игры отомрут, уступив место огромным торговым чатам с прекрасным графическим оформлением и необъятным интернет-трафиком. Кто пойдет пинать во-о-он того дракона, когда никто не обещает надежную прибыль и хорошую цену за его шкуру? Вот и выходит, что игровые просторы простаивают в ожидании своих героев, пока те фланируют по городам, скупая и перепродавая оружие, сырье, драгоценности. Деньги возникают из ниоткуда – купив лук за 30 тысяч и продав за 40, мы получаем 10 тысяч чистой прибыли, ни разу не махнув боевой мотыгой! Кто мешает теперь обменять их на звонкую монету по эту сторону монитора? Осознав это обстоятельство, многочисленные светлые головы по всей планете принялись создавать ботов, умеющих профессионально зачищать подземелья и леса от нечисти и собирать выпадающие вещи. Поверьте на слово, начинать эпический крестовый поход в команде вполне реальных магов, воинов и убийц, чтобы обнаружить электронного монаха, – событие не самое приятное. Наверное, и правда лучше вернуться на рыночную площадь?

Абсурд достиг верха в Китае. Благодаря низкой стоимости интернет-услуг, предприимчивые жители Поднебесной целыми днями охотятся или ловят рыбу на цифровых просторах, чтобы затем месяц тратить вырученные деньги в жизни реальной. В проекте Project Entropia один из игроков и вовсе приобрел за $35 тысяч остров и организовал на нем платное сафари. Говорят, за небольшой срок товарищ вернул потраченные на недвижимость деньги и получил неплохую прибыль. Развлечение остается где-то в сторонке, выполнение заданий как таковое перестает интересовать публику – новые потребители онлайновых игрищ посещают замки и королевства вместо душных офисов – это их новое место работы. Те же китайцы готовы за разумную сумму прокачивать героев любому, лишь дайте денег. Через месяц вашего розовощекого вьюноша вернут статным паладином максимального уровня, покрытого щетиной, шрамами и славой. Это мой герой? Как странно, я не помню, как миновал 20 lvl, дети так быстро растут! Жульничество продолжится и неизбежно привлечет новых мошенников. Обмануть и обсчитать рады и сегодня. Вот пример. В Guild Wars попробуйте продать того же минипета и скажите, что не знаете цену. Сто шансов из ста, что за него дадут в 3(!) раза меньше положенного, а новоявленный предприниматель, не отходя от кассы, попытается сбыть малютку за действительно хорошие деньги. Как вариант, в процессе торгов растяпе-покупателю подсунут много бросовых вещей (но их же много!!!) – они ничего не стоят, но создают иллюзию накопленного богатства.

К счастью, в силу условностей торговли, не получило развития воровство, однако статистика полиции Южной Кореи уже сейчас зафиксировала 22000 случаев оного из 40000 криминальных действий в играх вообще.

Но если задуматься, подобное «частное предпринимательство» не убивает онлайновые ролевые игры как жанр. Удовольствие и опыт, получаемые от торгов, жарких споров и удачных сделок, вполне сравнимы с яростными схватками в подземных гробницах. Их нельзя отразить цифрами, как нельзя объяснить стратегию их достижения, но они есть. Фансайты вывешивают подробные руководства по торговле предметами, разжевывая причины ценообразования, делясь новостями о полученных суммах и наставляя новичков на путь истинный. Возможно, перед нами зарождение MMORPG следующего поколения, в которых врагами станут время, курс валют, биржевые фолы, плавающий рынок и привередливые клиенты.

Неспешная охота за Куунавангом завершилась. На третий день поисков, в глухом селении на мой истошный вопль девушка с красивым итальянским именем ответила, что у нее есть что-то похожее на дракона. Короткий словесный спарринг, и круг замкнулся – нужно искать новый объект стремления. СИ



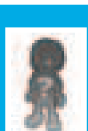

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
Он пришел разбудить древнее зло
Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек
Dark Messiah
Might and Magic
UBISOFT
WWW.DARKMESSIAHGAME.RU
ARKANE STUDIOS
Kuju
Бука





ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
CDV Software Entertainment
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nival Interactive
РАЗРАБОТЧИК:
Arise
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/blitzkrieg2_ru/vozmezd



Автор:
Семен Чириков
sem4@gameland.ru

1 Графика «Блицкриг 2: Возмездие» красотой не блещет – ведь прошел целый год.

2 Простреливаемый врагом мост – смертельная западня.





БЛИЦКРИГ 2: ВОЗМЕЗДИЕ

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ADD-ON'Ы ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Внушительное количество бронетехники, масштабные битвы, интересные и непростые сражения на улицах города.

МИНУСЫ
Устаревшая графика, глупый AI, отсутствие ярких нововведений.

РЕЗЮМЕ
Еще несколько часов в «Блицкриг 2». И ничего нового.

Честно говоря, мы уже начали волноваться. Целый год прошел, а дополнений для второй части «Блицкрига» все не видать. А ведь оригинальная игра побила все рекорды по количеству дополнений среди российских проектов. Да и вообще вплотную подбиралась к славе The Sims, заслуженно занимающей первое место по числу add-on`ов. Теперь наши страхи в прошлом: в свет вышло «Возмездие», подарившее нам еще несколько часов приятного знакомства с «Блицкриг 2». Правда, разработчики нас не удивили. Новые юниты и уровни слабо отличаются от того, что мы уже видели в предыдущих играх серии.

ПОЧТИ В БЕРЛИНЕ

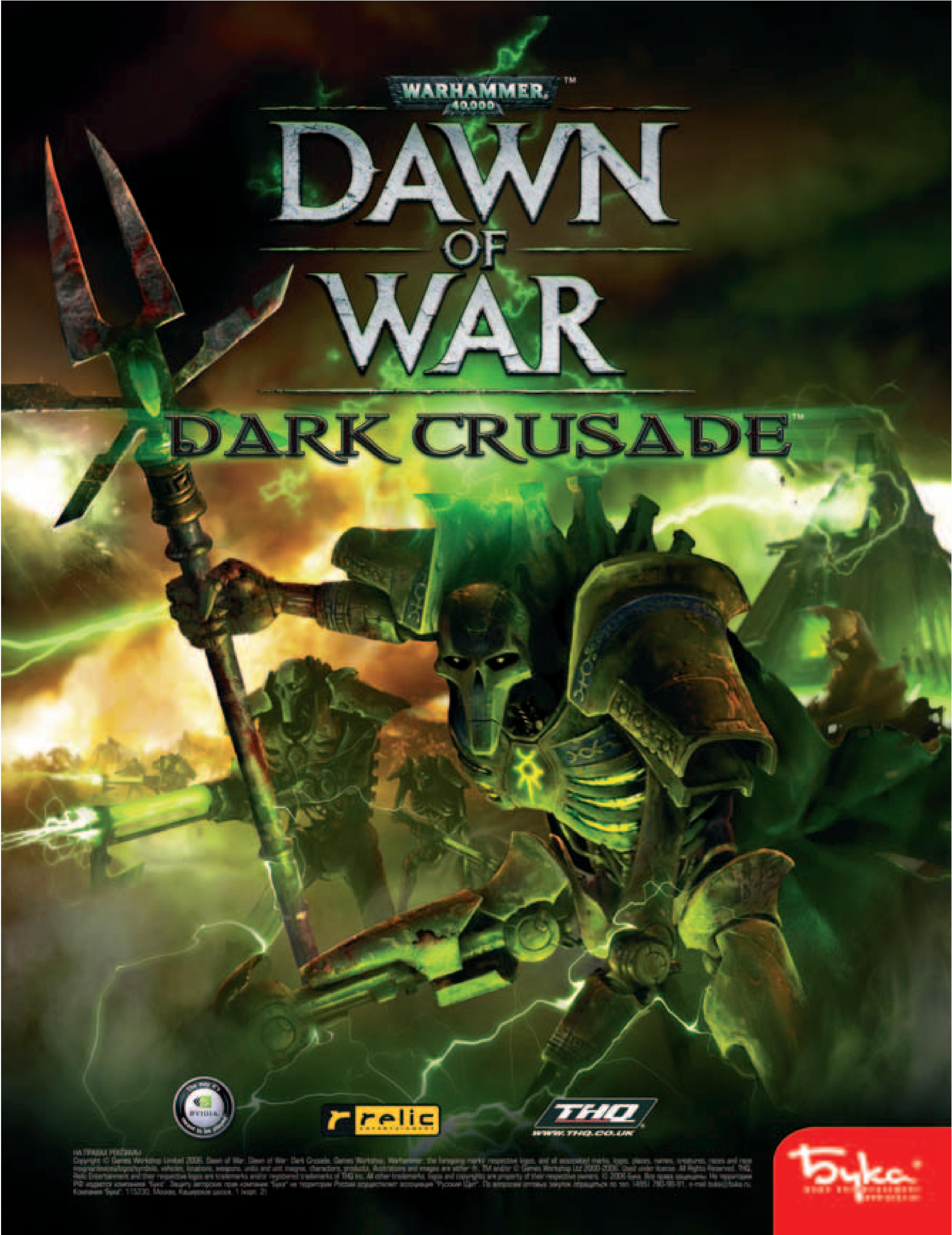
Советская Армия наконец-то перешла в наступление и вовсю гонит немца по Восточной Европе. Затюканные фашисты отчаянно пытаются сопротивляться, но все равно теряют километр за километром так легко доставшейся в начале войны земли. Наша же задача – отвесить фрицам прощальный пинок, чтобы летели до самого до Берлина. Ну, или наоборот, упереться рогом в наступающих русских и показать, что Гросс Дойчланд еще кое на что способна. Впереди стандартные задания. Штурм железнодорожной станции, минирование дорог, нападение из укрытия…

НОВЫЕ ЦИФРЫ

По-хорошему, весь add-on можно описать статистической сводкой: столько-то единиц новой техники, столько-то уровней, столько-то часов геймплея. Сам игровой процесс не изменился ни на йоту, предлагая обычную схему: «разровнять все артиллерией, еще раз разровнять все артиллерией, приехать на танке и добить выживших». Если такая схема не наскучила по «Блицкриг 2» или вы успели ее подзабыть за год, прошедший с выхода игры, – удовольствие получите несомненное.
А если еще свежи в памяти грандиозные баталии той самой войны, add-on ничем вас не осчастливит. Внимание привлекут разве что обновленные тактико-технические характеристики юнитов. Играть стало сложнее, хотя вышеупомянутая схема все равно работает как часы.
Главная конфетка «Возмездия» – бои в городе. Что называется, почувствуй себя не в своей тарелке. Именно здесь придется как следует поднапрячься и показать, чего ты стоишь. Есть, конечно, и глобальные сражения с внушительным количеством боевой техники. К сожалению, до эпических битв из оригинальной игры они недотягивают.

ВСЕГО ЛИШЬ ДОПОЛНЕНИЕ

Нет, ну а чего вы ожидали от дополнения? Новизны геймплея? Разработчики и не собирались чинить то, что и так, в общем-то, не сломано. Обновленный движок? Но это уже задача для третьей части.
В принципе, работу разработчиков трудно назвать халтурой. Если вы готовы отдать деньги за набор новых миссий и горстку ощерившихся пушками юнитов, вы не разочаруетесь. Тем, кто хочет чего-то нового, лучше посмотреть на другие игры. «Блицкриг 2: Возмездие» мало отличается от предшественницы – в этом ее главное достоинство и главный недостаток. СИ



WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR
DARK CRUSADE
relic ENTERTAINMENT
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Бука

ИНФОРМАЦИЯ

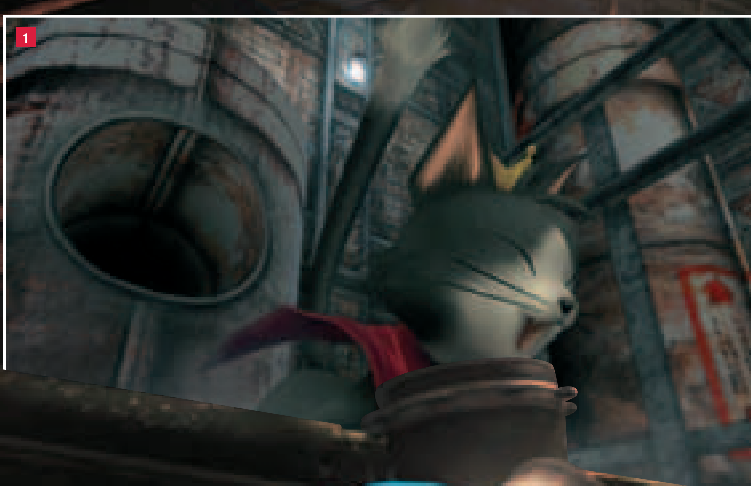
- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** shooter.first-person/ shooter.third-person
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Square Enix
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «1С»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Square Enix
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 2
- **ОНЛАЙН:** http://na.square-enix.com/dcff7

Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

ВСЕ ДОРОГИ ВЕДУТ В МИДГАР, ИЛИ НЕ САМОЕ ЛУЧШЕЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ FINAL FANTASY VII, НО...

ХОРОШО


1



2

Final Fantasy VII. Игра, которая сделала PlayStation популярной; игра, которая подняла жанр JRPG на вершину славы; игра, ставшая легендой 32-битной эры. Размах сюжета, потрясающая на тот день графика, высокобюджетная рекламная кампания, блокбастерный сценарий и великолепные персонажи сделали свое дело – седьмая «Финалка» и по сей день считается эталоном жанра и имеет огромное число поклонников по всему миру. Поклонников, желающих узнать больше о любимых героях, желающих снова очутиться в ставшем родном мире, желающих открыть для себя новые грани эпического сюжета. Мольбы фанатов были услышаны через пять лет, когда Square (тогда уже Square Enix) решила забыть про правило «никаких сиквелов для Final Fantasy» и анонсировала как продолжение десятой части, так и целую «Компиляцию» проектов по Final Fantasy VII. Первым из продолжений легендарной «Семёрки» до нас добрался Advent Children, блистательный анимационный фильм, поставивший точку в переживаниях Клауда и его противоборстве с Сефиротом. Выбор персонажей неудивителен – ведь именно эта парочка стала олицетворением FFVII и собрала немыслимое количество фанатов. Третий же по популярности герой седьмой части сериала ничуть не уступал им по «крутости»: скрытный брюнет с темным прошлым и большой пушкой – как тут устоять? Винсент Валентайн, всего

Bonus content

Как известно, японская версия Dirge of Cerberus могла похвастаться онлайновым мультиплеером. Нет, он вовсе не был плох – тут тебе и обилие режимов, и тонкая настройка правил матчей, и любопытная таблица рекордов, впечатляющая числом участников. Отдельно стоит упомянуть онлайновый Mission Mode, где игрокам предоставлялась возможность совместно проходить ряд сюжетных миссий, посвященных приходу Вайсса к власти в Deepground, и сражаться бок о бок с Цветами. Увы, но низкая популярность жанра в Японии, ежемесячная абонентская плата за пользование сервисом PlayOnline и необходимость в жестком диске (что тут же отсекало всех пользователей slim-версии приставки) сыграли свою негативную роль – в американской версии Dirge of Cerberus мультиплеера больше нет. Миссии, однако, никуда не делись – их переработали и добавили в качестве однопользовательского бонуса за прохождение сюжетной части игры. Сорок дополнительных уровней – коротких и длинных, сложных и не очень – отличный десерт!

Винсент Валентайн, всего лишь секретный персонаж Final Fantasy VII, занял главную роль в последнем проекте Компиляции – шутере Dirge of Cerberus.



3



4

1 Пять минут игры мы проведем в шкуре Кейт Сита. Не самые приятные пять минут.

2 [WRO]Vince killed [DG]Soldier with a headshot from Hydra.

3 О радость! Винсент научился стрелять в прыжке!

4 Правильный выбор оружия и времени атаки поможет вам наносить значительные повреждения, а не какие-то жалкие 6 HP.





Целая клумба!

Во главе Deepground стоят элитные солдаты, именуемые Цветами (Tsviets). Этому названию отвечает не только их внешность, но и имена: Shelke в переводе с урду означает «оранжевый», Azul – «синий» на испанском и португальском, Rosso и Nero – соответственно «красный» и «черный» по-итальянски, а Weiss по-немецки – «белый».

Сюжет дополняет Final Fantasy VII крайне органично, развивает уже известных персонажей и расширяет границы известного о мире игры-первоисточника.

1 Ролики, демонстрирующие нам очередных врагов, обыкновенно завершаются такими вот кадрами.

2 «Кольцо» в середине экрана позволяет понять, откуда по Винсу стреляют. Впрочем, тут и так все ясно.

3 Догадывался ли кто-нибудь, что слова Винсента перед последней битвой оригинальной Final Fantasy VII станут пророческими?





Ни слова о турках!

Многих, несомненно, расстроит тот факт, что игравшим заметную роль в Advent Children сотрудникам бывшей корпорации Shin-Ra – Руду, Рено, Цону и Елене – в Dirge of Cerberus места не нашлось. Экс-президент корпорации, Руфус, появляется во вступительном ролике к игре да в диалоге о средствах, на которые содержится WRO, Рив упоминает некого анонимного спонсора, «чувствующего долг перед планетой». Бывший властитель мира определенно занялся благотворительностью!

Таинственный певец

Особенно усердным игрокам, отыскавшим все три доклада о сверхсолдате G, «отце» Deepground и предтече Сефирота, удастся увидеть секретную концовку с участием оного таинственного субъекта. Его роль исполнил известный японский рок-певец Камуи Гакт, также подаривший саундтреку Dirge of Cerberus две песни – Longing и Redemption. Обе они изданы на оформленном в стилистике DoC сингле Redemption и поступили в продажу за день до релиза игры. Что касается персонажа Гакта, то мы, скорее всего, узнаем о нем больше из грядущей Crisis Core: Final Fantasy VII.



лишь секретный персонаж Final Fantasy VII, занял главную роль в последнем проекте Компиляции, шутере Dirge of Cerberus. На сём заканчивается вступление и начинается игра.

Прошло три года после падения метеора в финале FFVII (и, соответственно, год после событий «Детей пришествия»). Под руинами Мидгара созрела новая угроза многострадальной планете – Deepground Soldiers, секретный проект почившей корпорации Shin-Ra, принимаются за бесчинства: устраивают беспорядки, похищают людей и начинают травлю Винсента Валентайна. Почему невзлюбили именно его? Какую тайну хранит Chaos, «подарок» от Лукреции? Какие сюрпризы оставил после себя Ходзё? Как с новой напастью борются знакомые нам герои? Ответы на эти вопросы вы непременно найдёте в Dirge of Cerberus. Спешу заверить: несмотря на то что сюжет лепили к не подразумевавшей продолжения FFVII, он дополняет её крайне органично, развивает не удостоившихся большого внимания персонажей и расширяет границы известного о мире игры-первоисточника, при этом нигде ей не противореча.

История преподносится нам в виде красивейших сценок на движке. Их тут целый воз – не на один час, и они очень даже впечатляют. Знаменитых пререндеренных роликов от Square не так много – чуть более десятка, – но внешне они ничуть не уступают всё тем же «Детям пришествия».

Качество озвучки в Dirge of Cerberus просто поражает – даже те, кто предпочитает оригинальные голоса, могут быть спокойны – все нотки, все интонации, все эмоции персонажей с поразительной точностью перенесены в англоязычную версию игры. Актёрский состав по праву можно назвать звёздным. Голос Россо принадлежит Мелиссе Уильямсон, исполнившей вокальные партии для третьей и четвёртой частей Silent Hill. Рив – Джемисон Прайс (Ламингтон в Disgaea и Уолтер в Castlevania: Lament of Innocence), Шалуа – Ким Май Гест (Мей Линь из Metal Gear Solid), Ходзё – Пол Эйдинг (полковник Кэмпбелл из серии MGS и незабываемый закадровый голос обеих Diablo)… А Стив Блам настолько хорошо справился с главной ролью, что его можно сравнивать с самим Дэвидом «Солидом Снейком» Хейтером.

Зато Масаси Хамаудзу вряд ли кто-нибудь сравнит с Нобуо Уэмацу. Слишком уж эмбиентным вышел саундтрек Dirge of Cerberus, слишком незапоминающимся. Вряд ли хоть раз вы задумаетесь о несоответствии музыки происходящему. Но и вряд ли захотите послушать мелодии просто для удовольствия.

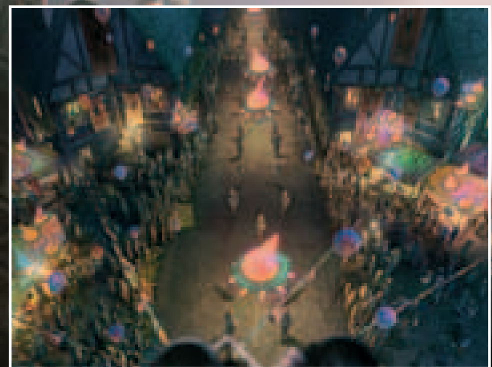
Игровой же процесс вышел совсем неоднозначным. Как минимум – не соответствующим современным стандартам. Dirge of Cerberus являет собой гибрид FPS и TPS, причем в последнем жанре он куда слабее. Так, возможность Винсента разить


АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С:МУЛЬТИМЕДИА
Магия Крови
"Магия Крови – совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" – 09'2005
"Главное впечатление – это проект с
профессиональным
которых принято
Action/RPG" – "PC Игры", 11'005
"Говорить о графике "Магии крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." – "Страна Игр", 11'2004
ФИРМА "1С"
SKY FALLEN
© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

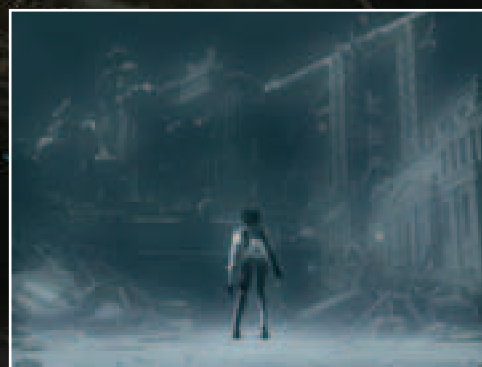
Вне зоны доступа

Почти одновременно с выходом DoC в США Square Enix выпустила и Dirge of Cerberus: Lost Episode – эксклюзивный для мобильных телефонов марки Amp'ed боевик, всячески пытающийся подражать оригиналу с PS2. Это ему не совсем удается ввиду очевидной слабости выбранной платформы – графика находится на уровне ранних проектов 32-битной эры, звук крайне слаб, геймплей упрощен до неприличия – достаточно лишь поворачиваться в нужную сторону и стрелять наугад. И при этом сами же создатели Lost Episode признаются, что бюджет мобильных игр компании превосходит затраты на производство игр для GBA и приближается к стоимости разработки DS-тайтлов. Резонно было бы спросить – почему Square Enix тратит деньги на проекты для узких рынков (ситуация с выпуском Before Crisis за пределами Японии до сих пор не прояснилась, а вышедшая только в США Lost Episode, скорее всего, так и не доберется до Страны восходящего солнца), а не издает те же проекты на всемирно популярной Nintendo DS?











Как относиться к игре, вопрос открытый: не только «обычные геймеры», но и сами поклонники FFVII смогут как полюбить её, так и возненавидеть.

врагов врукопашную (послужившая, судя по всему, основой для совершенно неуместных сравнений с Devil May Cry) ограничена лишь одним комбо, от которого нет никакого толка, если в округе есть хотя бы несколько врагов. При этом вид от третьего лица частенько не ладит с камерой.

В качестве FPS Dirge of Cerberus, однако, тоже чувствует себя не совсем уютно. Поворачивается Винсент очень уж неторопливо – даже подключив к приставке USB-клавиатуру с мышью и выкрутив чувствительность на максимум, вы не заставите его развернуться на 180 градусов достаточно быстро.

Окружающий мир словно застыл, хоть как-то повлиять на декорации невозможно в принципе. Интерактивности никакой – и это после того, что мы видели в Black! Враги крайне однообразны – по понятным причинам, но все же! Да и дизайн уровней зачастую оставляет желать лучшего – сплошные комнаты да коридоры. И даже немногочисленные открытые пространства оформлены не лучше. А пыл желающих поскакать двойным прыжком (им Винсента вооружили только в англоязычной версии) быстро остудят вездесущие невидимые стены. И уж если совсем честно, за вычетом перестрелок с врагами, видеороликов и сражений с боссами, игра состоит из неустанного поиска карточек, отпирающих всё новые и новые силовые поля, обильно понатыканные где ни попадя.

Подсластят горькую пилюлю необязательные миссии. Уничтожение вертолётов, защита союзников, сбор предметов (хоть не карточки – и то спасибо!) да кошки-мышки с маскирующимися снайперами не то чтобы сильно, но всё же разнообразят игровой процесс. К тому же за удачное выполнение миссий в конце главы выдаётся немного денег. Всего глав в игре 12, и в финале каждой из них подводится итог по множеству критериев – от числа использованных предметов и задействованных заклинаний до скорости прохождения и полученных повреждений. На хвосте этой формулы – раздача слонов в виде очков опыта, которые можно использовать для усиления Винсента. А можно и продать, коли есть нужда в деньгах.

С прокачкой всё привычно: увеличиваются показатели атаки и защиты, растёт число HP и сила заклинаний. А что с деньгами? Ищите музыкальные автоматы – потратить кровные гроши можно на апгрейд оружия или покупку предметов. Последние, само собой, обильно выпадают из врагов и большей частью служат для восстановления физических да ментальных силушек Винса. Тут самое время поведать о втором нововведении англоязычной версии: Limit отныне активируется предметом. Приняв на грудь Limit Breaker, Винсент на небольшое время преобразится в чудище Galian Beast и обретёт невиданную силу и фантастическую выносливость. Берегитесь, коротышки-враги!

А вот что точно не требовало никаких исправлений, так это возможность компоновки личного арсенала из различных составляющих. Так, у Винсента есть три орудия: верный пистолет Цербер, автомат Грифон и винтовка Гидра. Каждое можно улучшать по одному из нескольких направлений: скорострельность или убойная сила, размер обоймы или точность стрельбы – выбирайте сами. Сверх этого к каждому типу оружия можно прикручивать различные аксессуары и даже один из трёх стволов – обычный, короткий или длинный, каковые, в свою очередь, тоже можно улучшать! Наконец (неужели кому-то и этого мало?), за любой пушкой разрешается закрепить одну из трех Материй (огонь, молния или лёд) и использовать магию за счет линейки MP.

Подведём итог. В Dirge of Cerberus посредственный геймплей, но зато всё остальное без малого великолепно. Как относиться к игре, вопрос открытый: не только «обычные геймеры», но и сами поклонники FFVII смогут как полюбить её, так и возненавидеть. Можно ли от здешнего геймплея получать удовольствие? Несомненно. Ваш покорный слуга намеревается и в третий раз пройти DoC – бросив на середине напомаженный Black. Может ли эта игра вызвать серьёзную неприязнь? Запросто – коллега Spriggan взъелся на всё подряд – от игрового процесса до новых персонажей. И Рива не признал (см. «Слово команды» прошлого номера). Так что могу лишь посоветовать вам самим попробовать «Панихиду цербера», особенно если Final Fantasy VII для вас – не просто «ещё одна JRPG». СИ

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Потрясающего качества многочисленные сценки; органичное развитие сюжета FFVII; обилие необязательных миссий и бонусов.

МИНУСЫ
Полное отсутствие интерактивности; мизерное число типов врагов; чрезмерная линейность. Невыразительный геймплей.

РЕЗЮМЕ
Для одних – очередная пустышка с громким именем. Для других – приятная игра с любимыми героями и хорошее продолжение бессмертной классики.

ХОРОШО

Секрет!

1. Чтобы получить доступ к уровню сложности Extra Hard, пройдите игру на Normal или Hard.
2. Пройдите игру и сохранитесь. Загрузите полученный таким образом файл, чтобы иметь возможность посмотреть ролики на движке. Чем больше Memory Capsules вы соберете во время игры, тем больше сценок сможете увидеть.
3. Завершите игру, получив предварительно три G Reports, чтобы увидеть небольшую дополнительную концовку, которая появится после слов The End.
4. Пройдите игру, чтобы получить доступ к режиму Mission Mode.
5. Для открытия Art Gallery вы должны найти и уничтожить Red Capsules в Extra Missions, пользуясь только приемами ближнего боя. Каждая капсула увеличивает количество доступного арта.
6. Для открытия Side Missions найдите и уничтожьте White Capsules в Extra Missions, взрывая бочки, находящиеся рядом с капсулами. Каждая из них откроет одну дополнительную миссию.


ДЛЯ ТЕХ, КТО ИЩЕТ ЛЮБОВЬ
ДОМ 3
НОВЫЙ МИР В ИНТЕРНЕТЕ
ПРОДАЕТСЯ
в центрах мобильной связи
СВЯЗНОЙ®
и в других магазинах страны
www.dom3mir.ru
NIKITA
ПЕРВАЯ ИГРОВАЯ КОМПАНИЯ
ТНТ
ТЕЛЕКАНАЛ
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU
реклама





YAKUZA





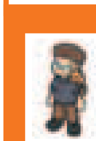
1



2

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2
- **ЖАНР:** action-adventure/role-playing
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:** PlayStation 2
- **ОНЛАЙН:** http://yakuza.sega-europe.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

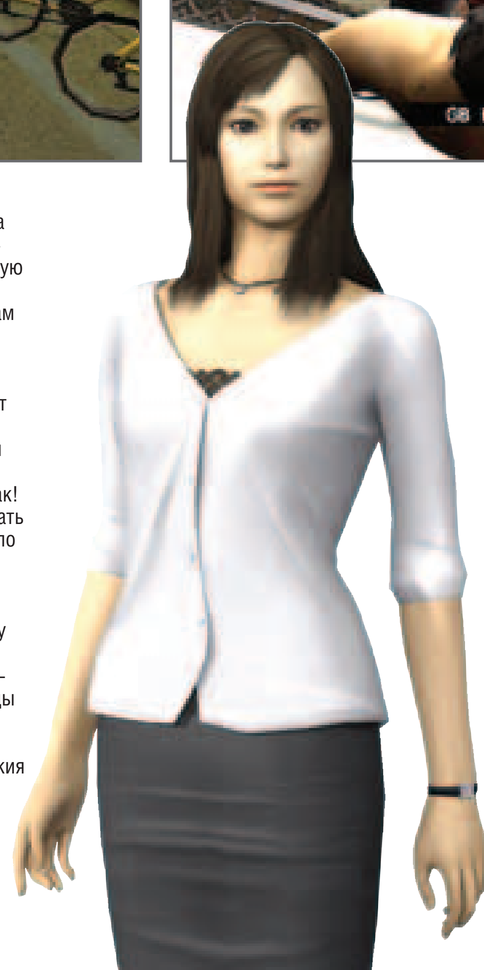
ДЕСЯТЬ МИЛЛИАРДОВ ЙЕН И МАЛЕНЬКАЯ ДЕВОЧКА? ЧТОБЫ НАЧАТЬ ВОЙНУ КЛАНОВ, БОЛЬШЕГО НЕ НАДО.

ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

Несколько лет назад компания Sega задумала переворот в приключенческом жанре и создала знаменитую Shenmue – поразительный и, увы, недооцененный многими проект. По замыслам авторов, Shenmue со временем должна была превратиться в игровой сериал, однако по разным причинам дальше второй части дело не пошло. Сегодня слухи о Shenmue 3 нет-нет да и мелькают на просторах Сети, хотя Sega ничего не подтверждала официально. Самый смелый и дорогой эксперимент в истории компании забыт раз и навсегда? Как бы не так! Отказавшись (надеемся, временно) продолжать историю Shenmue, издательство использовало уже имеющиеся наработки в криминальной драме «Якудза».

На первый взгляд, мало что отличает эту игру от новомодного гибрида GTA и beat'em up. Налицо обычный вечно одинокий главный герой, вид от третьего лица, запруженные улицы виртуального мегаполиса и многочисленные недруги, готовые затеять драку по любому поводу. Руки-ноги в качестве основного оружия и бейсбольная бита как лучший аргумент в любом споре. Обыденно, знаете ли. И где-то



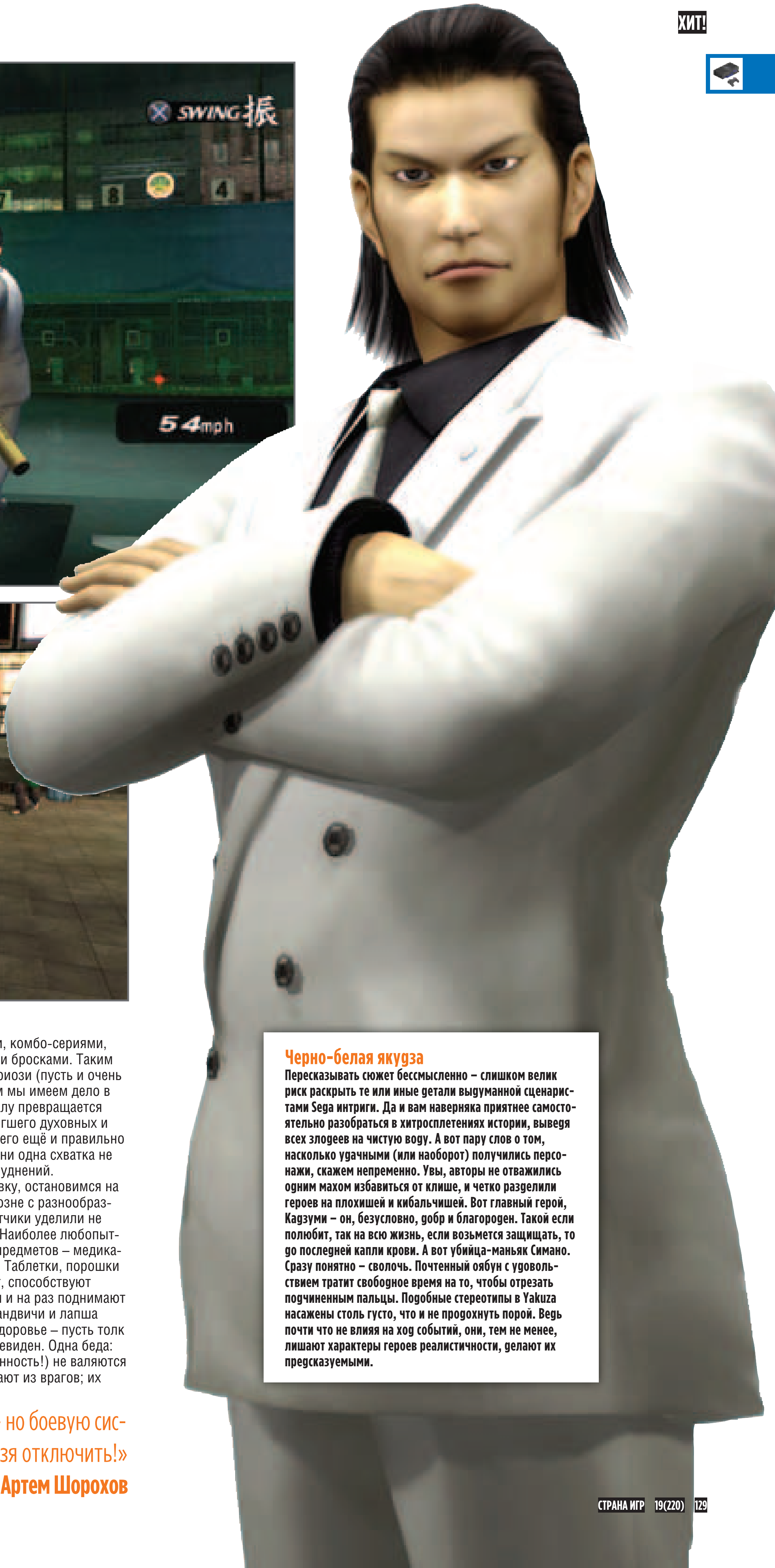
даже скучно. Но это лишь первое – и, заметим, обманчивое – впечатление. Настоящая Yakuza оказывается чем-то совершенно другим. Чем-то, удивительно смахивающим на… самую настоящую RPG, хитро замаскированную под клон Final Fight и прочих Streets of Rage. Не верите? Мы готовы незамедлительно представить вам доказательства!

Тренируйтесь

Для начала стоит обратить внимание на развитие персонажа и обретение им новых умений и навыков. Без этого всегда есть опасность крепко застрять на первом же сколько-нибудь сложном боссе, без всяких надежд на светлое будущее. В Yakuza недостаточно просто набирать очки опыта в многочисленных потасовках – ими нужно с умом распорядиться, совершенствуя тело, душу либо боевую технику героя. Крепкие мускулы и выносливость помогут выдержать большее число вражеских ударов, в том числе и таких, после которых нормальный человек, скорее всего, уже не поднимется. Правильное духовное воспитание даст Кадзуми моральное преимущество перед соперниками. Ну а дотошное изучение основ рукопашного боя пополнит арсенал бывшего бандита новыми







1 Как это ни грустно, все сражения проводятся на специальных «боевых локациях», будто в насмешку над свободой общеигрового геймплея огороженных невидимыми стенами.

2 То и дело во время сражений требуется быстро нажать ту или иную кнопку, чтобы нанести противнику дополнительный урон или вывернуться из захвата.

3 Бейсбольной бите найдется и мирное применение.

4 В бою старайтесь не попадать в окружение – спиной удар не отобьешь, да и уклониться едва ли получится.

хитроумными приёмчиками, комбо-сериями, смертоносными захватами и бросками. Таким образом, средней руки мафиози (пусть и очень харизматичный), с которым мы имеем дело в начале игры, ближе к финалу превращается в настоящего сэнсея, достигшего духовных и телесных вершин. Если же его ещё и правильно экипировать, то, вероятно, ни одна схватка не вызовет значительных затруднений.

Раз уж упомянули экипировку, остановимся на ней чуть подробнее, хотя возне с разнообразным снаряжением разработчики уделили не слишком много внимания. Наиболее любопытная (и важная!) категория предметов – медикаменты и продукты питания. Таблетки, порошки и инъекции отлично бодрят, способствуют чудесному заживлению ран и на раз поднимают настроение. Гамбургеры, сандвичи и лапша также помогут поправить здоровье – пусть толк от их применения не так очевиден. Одна беда: пища и лекарства (вот странность!) не валяются на улицах и даже не выпадают из врагов; их

Черно-белая якудза

Пересказывать сюжет бессмысленно – слишком велик риск раскрыть те или иные детали выдуманной сценаристами Sega интриги. Да и вам наверняка приятнее самостоятельно разобраться в хитросплетениях истории, выведя всех злодеев на чистую воду. А вот пару слов о том, насколько удачными (или наоборот) получились персонажи, скажем непременно. Увы, авторы не отважились одним махом избавиться от клише, и четко разделили героев на плохишей и кибальчишей. Вот главный герой, Кадзуми – он, безусловно, добр и благороден. Такой если полюбит, так на всю жизнь, если возьмется защищать, то до последней капли крови. А вот убийца-маньяк Симано. Сразу понятно – сволочь. Почтенный оябун с удовольствием тратит свободное время на то, чтобы отрезать подчиненным пальцы. Подобные стереотипы в Yakuza насажены столь густо, что и не продохнуть порой. Ведь почти что не влияя на ход событий, они, тем не менее, лишают характеры героев реалистичности, делают их предсказуемыми.

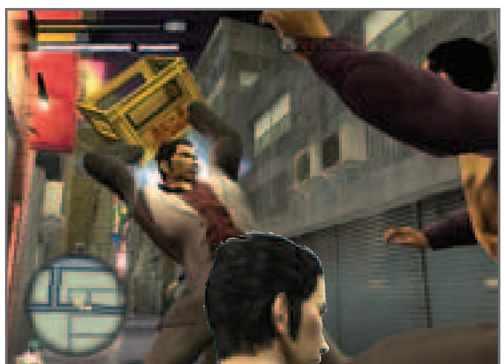
«Yakuza всем хороша – кое-где даже прекрасна, – но боевую систему придумывали наспех. Жаль, что драки нельзя отключить!»
Артем Шорохов













ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ
Увлекательный сюжет и запоминающиеся персонажи, свобода действий, интересная боевая система. Несколько разных жанров сошлись в одной игре.

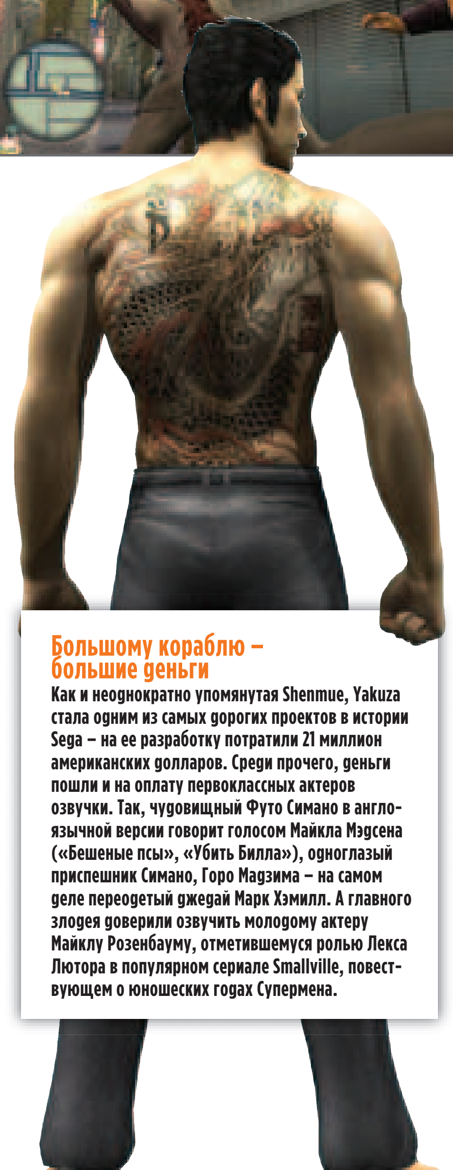
МИНУСЫ
Бои со временем наскучивают, а неуправляемая камера иногда очень мешает. Технические шероховатости могут испортить впечатление от графики.

РЕЗЮМЕ
Высокобюджетный интерактивный боевик, который наверняка придется по вкусу многим владельцам PS2.

приходится приобретать в магазинах за наличные. Там же можно разжиться и другими полезными вещами – например, веревкой. Сама по себе она ни к чему, но в сочетании с каким-нибудь другим предметом наверняка пригодится. Элегантный зонтик – тоже неплохое капиталовложение. И не подумайте, будто в Токио чересчур дождливо. Просто в умелых руках зонтик становится оружием не менее грозным, чем клюшка для гольфа. Кстати, зонтик, купленный в магазине (а не найденный где-нибудь в подворотне), отличается еще и отменной прочностью – вполне хватит на полдюжины драк.

Дробите кости

Теперь собственно о драках – ведь им придется посвятить немало сил и времени. Встречи с противниками в Yakuza происходят достаточно часто, причем, согласно RPG-канонам, они случайны, и избежать их удается крайне редко. Предсказать, где Кадзуми в очередной раз подвергнется нападению, почти невозможно: потенциальную опасность представляют и пьяные завсегдатаи окрестных баров, и мелкое хулиганьё, и рядовые члены якудза, без дела слоняющиеся по улицам. Схватке, как правило, предшествует короткая словесная перепалка (вам коротко объяснят причину нападения), после чего действие переносится на небольшую арену. Ничего не напоминает? Любой поклонник ролевых игр японского образца, даже лоб не наморщив, тут же выдаст: «random encounter» (или «случайные сражения») – один из отличительных признаков едва ли не каждой первой JRPG.
Драться разрешено руками, ногами, заранее приобретенным оружием и всем, что валяется поблизости. Например, велосипедами, урнами для мусора или садовыми скамейками. Если разборки происходят в баре или офисе, не следует пренебрегать столами, стульями, компьютерами и кассовыми аппаратами – их едва ли хватит на три-четыре удара, но эффект в любом случае более значителен, чем от простого удара кулаком. Есть и особые суперприёмы, для проведения которых требуется заполнить шкалу Heat и заодно проявить чудеса реакции, вовремя нажав на нужную кнопку. Разумеется, не стоит забывать и про оборону. Неприятельские



Большому кораблю – большие деньги

Как и неоднократно упомянутая Shenmue, Yakuza стала одним из самых дорогих проектов в истории Sega – на ее разработку потратили 21 миллион американских долларов. Среди прочего, деньги пошли и на оплату первоклассных актеров озвучки. Так, чудовищный Футо Симано в англоязычной версии говорит голосом Майкла Мэдсена («Бешеные псы», «Убить Билла»), одноглазый приспешник Симано, Горо Маджима – на самом деле переодетый джедай Марк Хэмилл. А главного злодея доверили озвучить молодому актеру Майклу Розенбауму, отметившемуся ролью Лекса Лютора в популярном сериале Smallville, повествующем о юношеских годах Супермена.

«Чего бы там ни обещали в Sega, настоящая Yakuza удивительно смахивает на... самую что ни на есть RPG».

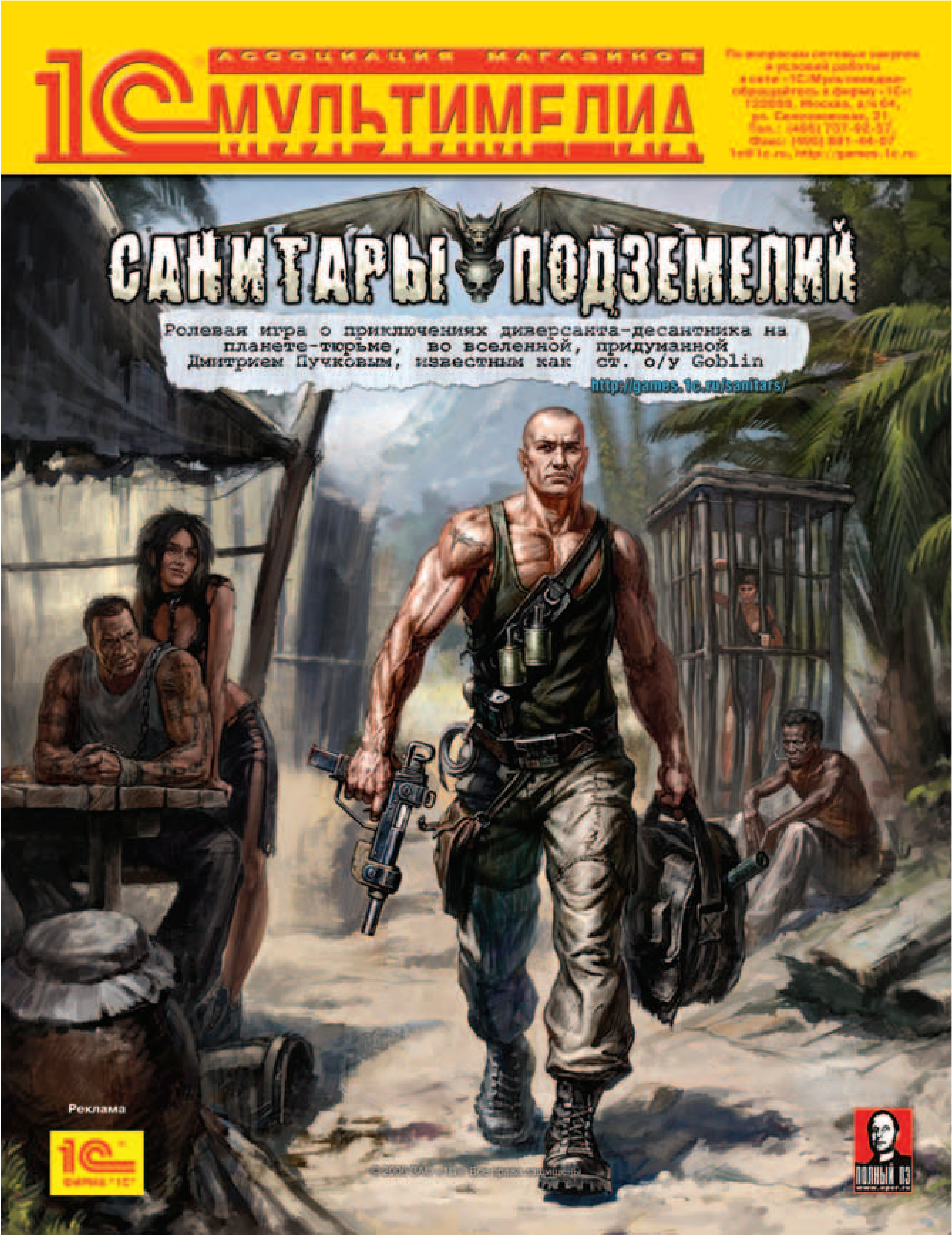
Red Cat

1 Супермаркет – мечта командировочного, среди магазинных полок в пору заблудиться! Ан нет – полки для красоты, за списком возможных покупок пожалуйте на кассу.

2 В боевой системе главное разочарование – скудность приемов нападения. По сути драка сводится к соло на клавишах имени одной комбы.

3 Когда прокачаете соответствующий навык, Кадзума научится спецударам с применением оружия.

4 Думаете, видеоролик? Фигу с маслом! В видеороликах игр такого класса лысина под мышкой не утонет.



1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ
Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin
http://games.1c.ru/sanitars/
Реклама
1С ФИРМА "1С"
ПОЛНЫЙ ПЭ







1 «RPG без магии – деньги на ветер» гласит народная мудрость. Наверное, поэтому так мало «реалистичных» ролевых игр. В «Якудзе» авторы выкрутились – в минуты душевного подъема Кадзума выбивает из противников душу еще сильнее и зрелищнее, чем обычно.

2 Большая часть сценок на движке – не кино «а-ля Metal Gear», а неторопливая болтовня практически неподвижных героев.



выпады (те, что послабее) можно блокировать; от более сильных лучше уклоняться, иначе велик риск впустую растратить драгоценное здоровье.

В целом, боевая система хорошо сбалансирована, хотя пара недочётов всё-таки закралась. Во-первых, потасовки с рядовым хулиганьём ближе к середине начинают простонапросто надоедать своим однообразием. Во-вторых, нужно учесть, что Кадзуми почти всегда дерётся в одиночку, а вот противник не брезгует пользоваться численным превосходством, что, с одной стороны, делает бои более напряжёнными, а с другой выявляет сразу несколько трудностей. Трудность первая и главная – очень странная реализация автонаведения («захват цели» сопряжён со стрейфом). Трудность вторая: начав выполнять цепочку ударов, Кадзуми не остановится до тех пор, пока не завершит её, либо его не прервёт метким хуком в челюсть (или велосипедом в спину) один из противников. Вместе трудность номер один и номер два срабатывают так. Вы «запускаете» зубодробительное комбо из полудюжины ударов, намеченная жертва проворно отскакивает в сторону, и дальше вы беспомощно наблюдаете, как герой продолжает ожесточенно молотить воздух. В первых главах подобный промах, вероятно, сойдёт с рук; позднее он чреват самыми плачевными последствиями.

Живите своей жизнью

Но довольно о насилии – в Yakuza есть место и мирному времяпрепровождению. Зайдите в стрип-бар (желательно не ломиться туда в рабочий полдень – не поймут) поглазеть на полуголых красоток, посетите закусочную, наведайтесь в зал игровых автоматов или супермаркет. Там для заработанных нелёгким трудом (как всегда – в квестах или драках) денег обязательно найдётся применение, будь то покупка необходимого по сценарию корма для животных, приобретение дорогого парфюма, оружия или продуктов питания. Главное не переборщить с шоппингом и азартными играми: оказаться на улицах Токио без гроша в кармане – перспектива не из приятных. Даже с учётом того, что любой поход в магазин или кафетерий пополняет копилку опыта.

Свободное время можно посвятить не только дракам да магазинам, но и общественно-полезной деятельности – то есть выполнению десятков мелких поручений, которыми вас всегда готовы снабдить жители Токио. Принесите бутылку саке нищему пьянице; поймайте грабителя, вырвавшего сумочку у пожилой дамы; отыщите очки, потерянные незадачливым клерком. Всемирной славы вы за эти подвиги не снищете, но на кое-какую награду рассчитывать стоит (в том числе драгоценные очки опыта). Возможно, даже весьма существенную. Тем более что некоторые квесты, поначалу кажущиеся совершенно незначительными, могут неожиданно помочь в решении основных сюжетных задач. Так что не ленитесь помогать людям!

И опасайтесь мошенников; их в округе тоже хватает, для них даже хмурый завязавший якудза – желанная добыча. Обычное дело: прелестная девушка просит защиты от домогательств не в меру ретивого ухажёра. А после драки приглашает спасителя (то есть вас) в расположенный поблизости бар пропустить пару стаканчиков. Ну, а на что способна воровка с клофелином – вам расскажет передача «Дорожный патруль»: бравый защитник забывается мертвецким сном, и в себя приходит только наутро – уже без подруги и с пустыми карманами.

Советуйте друзьям

Признаться, Yakuza приятно нас удивила, хотя казалось, что от нынешней Sega ждать сюрпризов уже не приходится. Вместо ещё одной трёхкопеечной поделки мы получили роскошный интерактивный роман о криминальном мире Токио. И не беда, что не все задумки разработчикам удалось воплотить так, как надо. Ведь на финальном результате отдельные промашки почему-то почти не отразились. Особо рекомендуем Yakuza всем тем, кого в свое время «зацепила» упомянутая в начале статьи Shenmue. Пусть сказка о токийских гангстерах и не продолжает легендарный проект Ю Судзуки, но звание идейной преемницы оправдывает на все сто. СИ

Красота через силу

Графически Yakuza выполнена очень и очень неплохо. Достаточно посмотреть на многолюдные улицы игрового Токио и сравнить их с любой из GTA-подобных игр последних лет. В то же время нельзя не заметить, что великолепие сие дается старенькой PS2 с огромным трудом. Раздражающая надпись «Loading» появляется на экране с пугающим постоянством; то один, то другой прохожий вдруг растворяется в воздухе – и спустя пару секунд материализуется из ниоткуда. Кроме того, очевидно, все ресурсы были брошены именно на праздношатающиеся толпы обывателей: автомобили в Yakuza встречаются исключительно на парковках, день сменяется ночью в строго определенные сюжетом моменты, да и интерактивность оставляет желать много лучшего.

СЕКРЕТ!

1. Пройдите игру, чтобы получить доступ к Adventure Review Mode, Battle Review Mode и Movie Viewer.

2. Получите рейтинг S во всех 50 миссиях режима Battle Review Mode (открывается после прохождения игры), чтобы получить доступ к режиму Master Fighter.

3. После выполнения всех побочных квестов перед кинотеатром появится секретный босс. Заговорите с ним, чтобы начать бой.

«Фильм "Плачущий убийца" показал нам гангстеров, мастерски владеющих оружием. Yakuza продемонстрирует нам, как японские мафиози наловчились драться мусорными бачками!»

Наталья Одинцова






ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ
СПАРТА
СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!
«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».
PC ИГРЫ
© 2006 «World Forge». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru;
(495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
Розничная продажа в магазинах











1 Вызвать на бой назойливого Шута (Jester) Данте умудряется уже после нескольких начальных миссий.

2 Вергилий – вовсе не клон Данте, хоть его боевой стиль Dark Slayer и напоминает знакомый ветеранам DMC3 стиль Trickster.

3 Как и прежде, не возбраняется выиграть все оружие в Easy Mode, а затем отправиться покорять более сложные режимы.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://www.dmc3.co.uk/home.htm



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ
Боевая система требует знания приемов, но проста в освоении; необходимость использовать все навыки, возможность выбора стиля ведения сражений.

МИНУСЫ
Отсутствие сюжетной кампании для нового бойца, игра не поддерживает все модели джойпадов даже с патчем (хотя играть с клавиатуры крайне неудобно), попадаются видеоролики с низким качеством графики.

РЕЗЮМЕ
Не самостоятельная игра, но полноценное дополнение, подпорченное неаккуратным портированием.

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

ХОРОШО

РЫДАНИЯ ДЕМОНОВ ДОНЕСЛИСЬ ДО PC – ЗНАМЕНИТОМУ СЕРИАЛУ DEVIL MAY CRY СТАЛО ТЕСНО НА КОНСОЛЬНЫХ ПРОСТОРАХ.

Экшны от третьего лица прочно обосновались на консолях, раз за разом доказывая, что один в поле – вполне себе воин. Пусть вырываются из Тартара чудовища, пускай Пески Времени плодят кровожадных мутантов – на их пути обязательно встанет неистовый Кратос или отважный Принц. Но ни от одного бойца с нечистью силы зла не натерпелись стольких бед, как от Данте из сериала Devil May Cry. Вот уж кто и по стенам вихрем пронесется, и град пуль на монстров обрушит, и за колким словцом в карман не полезет. А в третьей части один боец внезапно превратился в шестерых: уникальные боевые стили приспосабливали возможности Данте под геймера. Любителям уклоняться от ударов пригодились дополнительные увертки; не обделили особыми навыками и приверженцев оборонительной тактики, и сторонников нападения как лучшей защиты. А система комбинирования приемов заставляла тщательней изучать доступный арсенал. Ведь только сочетая разнообразные выпады и стрельбу из пистолетов (или куда более экзотического оружия), удавалось отхватить приз повнушительней. Иначе враги не слишком-то расщедривались на «красные сферы» – демоническую кровь, в обмен на которую покупались боевые техники для мечей да нунчак. «Особая» версия добралась до PC быстрей, чем до PlayStation 2 в Европе. Сумрачный брат Данте с не менее звучным именем Вергилий из «босса» переквалифицировался в играбельного персонажа, сохранив талант к мгновенным телепортациям (стиль Dark Slayer) и любовь к катанам. Огнестрельное оружие ему заменяют магические синие мечи. Правда, собственного сюжетного режима с новыми видеороликами бедняге не досталось – он проходит те же испытания, что и горластый близнец, а в седьмой миссии даже… но нет, молчу, ни к чему портить сюрприз! Не забыты дополнительные подземелья: обитатели 9999 уровней «Кровавого Дворца» обеспечат героям теплый прием, а геймерам – упражнение на выживание. Turbo Mode, ускоряющий геймплей на 20%, поможет тем, кто уже освоился в роли мастера меча и виртуоза пистолетов, добиться цели в минимальный срок.

Сам порт аплодисментов не заслуживает. Без геймпада для PS2, который подключается к PC либо через специальный USB-переходник, либо уже снабжен нужным разъемом, играть порой просто невозможно. И даже после установки патча не все модели геймпадов позволяют полностью контролировать действия героя. К примеру, мой Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 от перевирания клавиш «вылечил» только эмулятор клавиатуры – фриварная программа ControlMK. Немилосердно «скачет» качество графики. Игра поддерживает разрешения вплоть до 1600x1200, но увы, то подземелья выглядят более блеклыми, чем в PS2-версии, то меч Данте ненароком «провалится» сквозь текстуру плаща, то ролики поразят обилием «артефактов». Впрочем, даже огрехи портирования не смогли испортить один из самых стильных консольных экшнов. DMC3: SE – удачное дополнение к и без того великолепной игре – сохраняет фирменные черты: невообразимые, совершенно фантастические трюки, юмор на грани абсурда и срежиссированные с кинематографическим размахом видеосцены. Как тут устоять? СИ



ЕСТЬ ТАКАЯ РАБОТА — РОДИНУ ЗАЩИЩАТЬ
АЛЬФА
АНТИТЕРРОР
ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ
«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР»
«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР. МУЖСКАЯ РАБОТА»
WWW.RUSSOBIT-M.RU
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Паблишинг» Все права защищены. © 2006 «MIST land - South». Все права защищены.
www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums.
Розничная продажа в магазинах М.видео





1 Кто бы мог подумать, что грабителей ювелирного магазина занесет в прачечную?

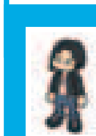
2 Во время исполнения трюков на машине тянет зевать.

3 Стрелять из окна по наступающим полицейским – одно из немногих увлекательных занятий.

4 Самым несговорчивым приходится вышибать мозги.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC, PlayStation 2, Xbox
ЖАНР: shooter.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Eidos
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Volatile
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
ОНЛАЙН: http://www.reservoirdogsgame.com



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru





ВЕРДИКТ
6.0

ПЛЮСЫ
Интересный режим использования заложников, сообразительный AI.

МИНУСЫ
Ужасная графика, скучные погони, однообразные задания, тарантиновским духом и не пахнет.

РЕЗЮМЕ
Заурядный экшн по лицензии, опоздавший почти на пятнадцать лет.

RESERVOIR DOGS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

БЕШЕНЫХ СОБАК ПРИСТРЕЛИВАЮТ.

Если, беседуя с поклонником творчества Квентина Тарантино, вы случайно обмолвитесь, что по фильму «Бешеные Псы» сделали игру, собеседник, скорее всего, искреннее рассмеется и предложит на досуге пересмотреть ленту. И правда, идея превратить камерную криминальную драму 1992 года выпуска в дикий экшн со стрельбой и погонями кажется, мягко говоря, бестолковой. Неужели в Голливуде перевелись блокбастеры, достойные невзрачной игры по бесхитростным мотивам?

«А ПОЧЕМУ Я – МИСТЕР РОЗОВЫЙ?»

О том, что ребята из Volatile выбрали совершенно непригодную почву для посева, можно рассуждать часами. Почти пятнадцать лет назад молодой режиссер снял ленту о банде налетчиков, без имен и принципов, но зато с тягой к насилию. Но кино было не о тонкостях подготовки ограбления и обмане полицейских. «Бешеные Псы» прославились благодаря откровенным диалогам главных героев, в которых фигурировали: певица Мадонна, тюремные надзиратели, кровавые перестрелки, нецензурная брань, сексуальные официантки и многое, многое другое. Но если вы не видели этот классический фильм, то Reservoir Dogs станет для вас еще одним безликим экшном за три копейки, к тому же с дурным сюжетом. Действие картины в редких случаях проходило вне стен заброшенного склада. О самом ограблении персонажи говорили вскользь, почти что случайно. Именно из этих обмолвок и недоговорок сценаристы состряпали для нас десяток миссий с повышенным содержанием «парней в синем» на квадратный метр. Правда, есть одна хитрость. Игру вы будете проходить не одним персонажем, а сразу шестью: мистером Белым, мистером Розовым, мистером Блондином, мистером Синим, мистером Коричневым и мистером Оранжевым. У каждого – своя маленькая история, которая многие годы оставалась «за кадром». Поклонники увидят, что же все-таки случилось с Синим, как уходил от погони Блондин и куда Розовый спрятал украденные бриллианты. Не обойдется, конечно, и без сцен из фильма.

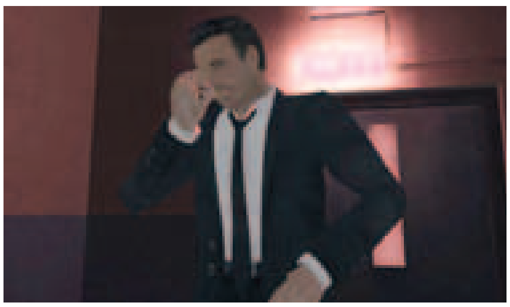
ПЯТЬ ДРУЗЕЙ МИСТЕРА ОРАНЖЕВОГО

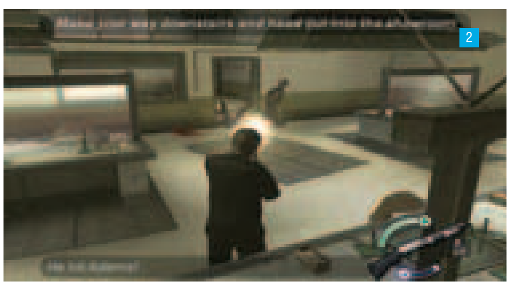
Не надейтесь, что похождения неудачливых бандитов выполнены в стиле тарантиновских шедевров. В Volatile не стали вешать на велосипед коробку передач и сварганили типичный шутер от лица разноцветных мистеров. А чтобы оправдаться перед фанатами за лицензию, разработчики с избытком накачали модели красной жидкостью и разрешили героям пару раз смачно выругаться. Но от этого перестрелки не стали чем-то отличаться от сотен подобных из других экшнов. Авторы даже соизволили ввести режим «замедленного действия». Но из-за невыразительных спецэффектов получилось вяло и еще более неуместно. В какой-то миг, кстати, на вас обязательно найдет просветление: мистер Блондин в тягучем slo-mo чертовски похож на Макса Пэйна (Max Payne). Помимо стрельбы по всем, кто носит блестящий жетон на груди, будет и другой, в некотором смысле еще более жестокий способ прохождения игры. В Reservoir

Безумный блондин

В «Бешеных Псах» засветилось несколько популярных ныне актеров: Харви Кейтель (Harvey Keitel), Стив Бушеми (Steve Buscemi), Тим Рот (Tim Roth), Крис Пенн (Chris Penn), Майкл Мэдсен (Michael Madsen) и сам Квентин Тарантино. Тогда, в начале девяностых, большинство из них были только в начале пути к славе и астрономическим гонорарам. Теперь они – звезды первой величины, которые снимаются не в арт-хаусных лентах режиссеров-новичков, а в многомиллионных блокбастерах. Авторам Reservoir Dogs пришлось бы расстаться с кучей денег, чтобы получить разрешение на использование внешности актеров. Поэтому почти все модели лишь отдаленно напоминают прототипы. Почти. Единственный лицедей, который согласился подарить персонажу свои лицо и голос, это Майкл Мэдсен, исполнитель роли самого колоритного и жесткого налетчика – мистера Блондина. Неудивительно, что в игре делается упор именно на этого героя.



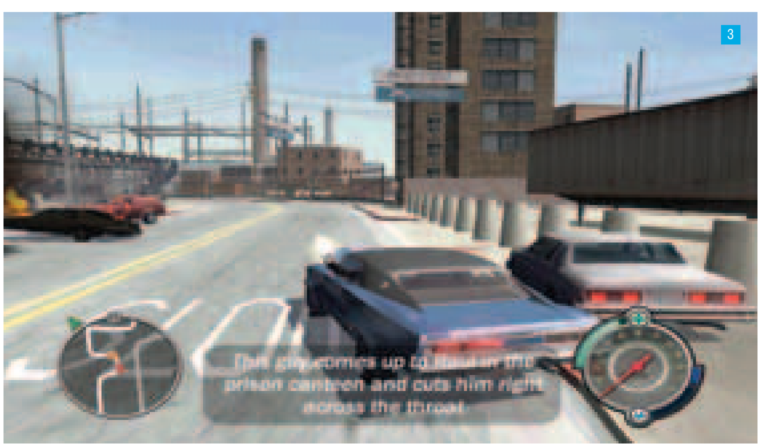














Чтобы полицейские смиренно сложили оружие, берите в заложники первого попавшегося человека и пригрозите сделать в его голове небольшую дырку.

Dogs многое зависит от того, как вы управляетесь с заложниками. Завидев товарища в строгом костюме и с оружием наготове, обычные люди и полицейские поведут себя по-разному. Если не хотите лишних хлопот, то просто наведите прицел на неугомонного посетителя магазина, и он тут же выполнит любой ваш приказ. Только под дулом пистолета предлагайте хозяину хранилища открыть сейф и подарить вам коллекцию первосортных бриллиантов. С ребятами в форме несколько сложнее. Они не поднимут руки вверх, если наведете на них пушку. Чтобы полицейские смиренно сложили оружие, берите в заложники первого попавшегося человека и пригрозите сделать в его голове небольшую дырку. Особо усердные служители закона могут не поверить вам на слово и открыть огонь. Исключительно для таких вы показываете серьезность намерений: лупите жалобно кричащую жертву до тех пор, пока копы не бросят пистолеты и не встанут лицом к стене. Мистер Блондин действует убедительнее всех. Как и в фильме, он хладнокровно отрезает заложникам уши. Но несчастные прохожие не могут долго пребывать в ваших дружеских объятьях. Попавший под дуло человек трясется, теряет сознание и постепенно уменьшает свою полоску «жизни». А если ему еще хорошенько всыпать, так и вовсе падет замертво. Поэтому важно вовремя расстаться с жертвой и подыскать новую. В конце концов, если все-таки завяжется перестрелка, то заложник станет на короткое время живым щитом.

GRAND THEFT DIAMONDS

Когда отстреливаться от волн полицейских и спецназа становится невмоготу, разработчики нас сажают за руль автомобиля. Думаете, начнется напряженная погоня в духе Grand Theft Auto или Mafia? К сожалению, нет. Соперники даже не думают вам препятствовать, из-за чего гонка от полиции превращается в непродолжительную экскурсию с панорамами из квадратных трущоб и заводов. Чаще всего требуется оторваться от «хвоста» и добраться из одной точки в другую. Каждое такое задание в большинстве случаев проходится с первого раза, поэтому напряжение и адреналин испаряются уже на старте.
Если вы хотите узнать подробности ограбления полудюжины налетчиков, то не надейтесь, что Reservoir Dogs удивит захватывающими историями. От первоисточника в игре почти ничего не осталось, как бы настойчиво ни уверяли в обратном авторы. Забавно: у Тарантино получилось за гроши снять кино, тот же час ставшее классикой, а у Volatile – жалкую поделку, которую скоро забудут как дурной сон. СИ

1 **Одновременно герои могут таскать с собой два вида оружия.**

2 **Местное slo-mo не дотягивает даже до стандартов Max Payne пятилетней давности.**

3 **Какая игра про бандитов обходится без стрельбы из окна автомобиля на полном ходу?**

4 **Не только за нами ведется погоня, но и мы гоняемся за врагами.**











1 Еще немного – и оставшаяся часть моста рухнет. Надо срочно эвакуировать с него людей.

2 С наркодилерами (вон они лежат) пришлось повозиться. Моих чудо-стрелков очень трудно было заставить стрелять не в стенку.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Promotion Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Руссобит-М»/ GFI
РАЗРАБОТЧИК:
Sixteen Tons Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
ОНЛАЙН:
http://www.emergency4.com



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ
Редкая для RTS тема проработана очень хорошо. Разнообразие сюжетных миссий и доступных средств спасения.

МИНУСЫ
Неуклюжий интерфейс. Зачастую непонятно, какие средства использовать для решения той или иной задачи. Спасатели могли бы вести себя поумнее.

РЕЗЮМЕ
Игра-катастрофа – как в хорошем смысле, так и в плохом.

EMERGENCY 4: СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911

ОГНИ БОЛЬШОГО ГОРОДА

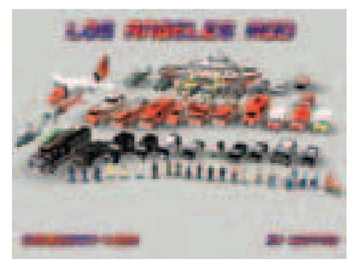
Есть жанр, в котором недочеты в интерфейсе и управлении являются одним из способов создания особого настроения. Была бы серия Resident Evil такой напряженной, если бы в ней можно было сохраняться на каждом шагу? Стали бы мы сопереживать персонажам Silent Hill, если бы они не были так неуклюжи в обращении с оружием и размахивали мечами, как Ума «Черная Мамба» Турман? Игра Emergency 4 не относится к жанру survival horror в привычном его виде, хотя и survival («выживание»), и horror («ужас») по отдельности в игре присутствуют. Получив в распоряжение станцию службы спасения, вы должны быстро откликаться на вызовы, стараясь сократить число жертв (это к вопросу о survival). В вашем распоряжении – пожарные, скорая помощь и полиция. Кампания разбита на два подрежима: ежедневное дежурство и крупные операции. В первом из них вы наблюдаете за всем городом, где то и дело происходят разные ЧП: пожары, преступления и несчастные случаи. Оперативно откликаясь на сигналы, вы зарабатываете кредит, позволяющий вам расширить парк доступной техники или провести обучение служащих. После приобретения необходимого оборудования вы можете начать очередную сюжетную миссию. «Сюжетную» в кавычках, потому что единой истории в игре нет, и миссии не связаны между собой. За коротким, но ярким вступительным роликом следует брифинг, а дальше – все в ваших руках. В ваших дрожащих руках, поминутно чешущих в затылке. На закладку с подсказками авторы рекомендуют заглядывать только в крайнем случае, но и она помогает не всегда. Посмотреть же свойства и назначение различных машин и механизмов, а также обязанности сотрудников, можно только непосредственно при отсылке пожарных расчетов, медицинских команд и полицейских отрядов. Отдельная энциклопедия или описание в руководстве совсем не помешало бы. Работает, впрочем, одно простое правило – если перед миссией вам нужно было закупить определенный набор техники, значит, она понадобится во время очередной крупной операции. Однако выяснить, ЧТО вам нужно, – половина дела, даже меньше. Понять, КАК использовать тот или иной ресурс, а потом еще осуществить свою задумку на деле – вот в чем сложность. На пути к прямому решению большинства задач почти всегда возникают дополнительные сложности. Доктор должен зайти в здание, чтобы осмотреть пострадавшего? Но дверь заперта, и приходится вызывать пожарного с топором, чтобы ее выбить. Доктор наконец вбегает внутрь, но помещение задымлено, а носить противогазы позволено только пожарным. Незадачливый айболит падает без сознания рядом с пациентом, и теперь пожарные в противогазах должны вынести пациента и доктора, а вам предстоит прислать для них еще две машины «скорой помощи». По-прежнему просто? А если



Bad Day LA и GTA

К сожалению, в русском релизе в папке с игрой нет отдельной ссылки на игровой редактор. Чтобы получить доступ к нему, нужно запустить файл Em4.exe с ключом -editor. На фан-сайтах (http://emergencyx.com/, http://www.emergency-4.org/) выложено немало модификаций, таких как Los Angeles mod, добавляющий в игру машины Лос-Анджелесской службы спасения, или даже The Thiefs Tale, позволяющий, по утверждению автора, «играть в EM4, как в Grand Theft Auto». Увы, нам не удалось запустить эти моды с русской версией Emergency 4. Издатели обещают поправить дело патчем. Ждем!

Помимо кампании, нам предлагаются режимы «Вечная борьба» и «Испытание». В обоих сюжетные миссии отсутствуют, и мы следим за порядком только в городской черте. «Испытание» отличается от «борьбы» нарастающим темпом новых вызовов. В обоих режимах можно играть и по сети. В этом случае игроки поочередно получают возможность отправлять машины с персоналом в зону бедствия. Каждый игрок управляет только той техникой и теми сотрудниками, которых он сам вызвал, но, разумеется, хорошие результаты принесут только командные действия.





1 Справедливости ради замечу, что не все 19 кнопок на панели управления пожарным работают одновременно. Все зависит от обстоятельств и снаряжения огнеборца.

2 Я же говорил: автопогрузчики – тема года.



Незадачливый Айболит падает без сознания рядом с пациентом – спасайте теперь их обоих!

я добавлю, что место перед зданием уже занято пожарными машинами, и припарковать «скорую» негде? А время идет, пламя разгорается, пострадавшим все хуже, а отдавать приказы на паузе нам строго-настрого запрещено. Тут-то и начинается horror. И дело не только в неожиданных сценарных поворотах.

Интерфейс Emergency 4 улучшен по сравнению с предыдущими играми серии, но по-прежнему далек хотя бы от стандартов современных RTS. Контекстное действие по правой кнопке – хорошо, но этого мало. В панели управления тем же пожарным – без малого два десятка кнопок, однако «горячих» клавиш для них нет. Объединение в группы по комбинации «Ctrl+цифра» тоже не работает – приходится снова тыкать в кнопочки на панели, сначала в «группу», потом в «номер». Вдобавок ваши сотрудники страдают от отсутствия инициативы. Понимаю – пожарные, у них достаточно широкие возможности: и огонь-то тушить можно, как минимум, двумя способами (из шланга или огнетушителем), а, кроме того, еще двери топором выбивать, или людей из машин доставать с помощью специального расширителя. Но у медиков-то какие варианты? Увидел пострадавшего – лечи. Вылечил – командуй санитарам подбирать, грузи в машину, уезжай. Нет, во все надо носом ткнуть. Та же история и с полицейскими. Хотя особых вариантов взаимодействия с нарушителями, кроме «лови негодяя», у них и нет, по своей воле они за преступником вряд ли побегут. Вообще, чтобы ваш персонал начал хотя бы бегать, нужно проводить специальные тренировки – в первых миссиях спасатели передвигаются раздражающей прогулочной походочкой.

За что же любят неуклюжую Emergency многочисленные фанаты сериала? Не в последнюю очередь – за разнообразие. Среди сюжетных миссий нет и двух похожих, и методы решения задач также разнятся – одно и то же решение два раза не сработает. Если в первый раз человека из-под завала достал один пожарный, то в другой уже придется вызывать кран, а в третий – еще и искать пострадавшего с собаками.

Формально Emergency 4 – RTS, но здесь нет вражеской армии, и сто танков не решат исход сражения. Здесь и сражений-то нет! Игра описывается совершенно другим набором глаголов, и заставляет мыслить по-новому. Не убить, а спасти. Не сжечь, а погасить. Не захватить, а эвакуировать. Ваша миссия благородна, и это просто по-человечески приятно. СИ



Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

SPELLFORCE 2: SHADOW WARS

ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
role-playing/strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Aspyr Media / JoWood Productions
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»
РАЗРАБОТЧИК:
Phenomic Game Development Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD
ОНЛАЙН:
http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&idt=127&categ_id=20&men_id=6

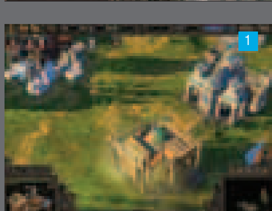


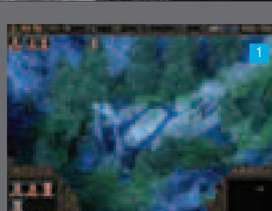
Путь SpellForce 2: Shadow Wars к отечественным игрокам был тернистым. Сперва мы ждали её к майским праздникам, затем в июле, потом в августе и вот, наконец, дождались. По словам представителей GFI, задержка была обусловлена тщательным и ответственным подходом к переводу и озвучке игры. Ведь это один из ключевых проектов компании в этом году, и результат превзошёл наши весьма настороженные ожидания. Приятные открытия начинаются ещё при изучении коробки – что ни говори, но красивое оформление всегда приятно. Ещё одна радость – серийный код находится в самой коробочке, а не на диске, где его порой любят прятать наши издатели. В одном из интервью Максим Сухов (руководитель отдела локализаций GFI) заявил, что в озвучке проекта задействованы аж 23 актёра. Голосов, действительно, много, причём достаточно разных и выразительных. Актёры стараются, но не переигрывают. Интонации правдоподобны и убедительны, а голоса хорошо подобраны. Лестных слов заслуживает и работа с текстом: предельно аккуратный перевод и хороший подбор шрифтов. Можно смело утверждать, что отличная игра обзавелась превосходной локализацией. Кстати, русская версия включает в себя патч 1.02 и редактор карт. А на нашем диске вы можете найти и прослушать примеры озвучки.

РЕЗЮМЕ

Одна из лучших локализаций этого года. Плюсов много, недостатков почти незамечено.







BAD DAY L.A.

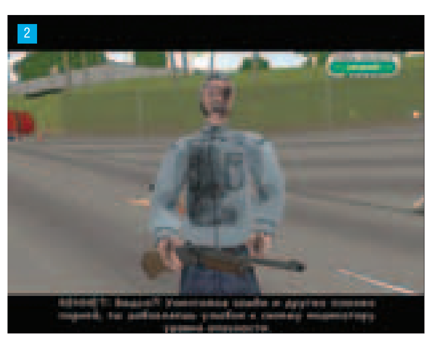
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
shooter.third-person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Aspyr Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:
Enlight Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 2 CD
ОНЛАЙН:
http://www.akella.com/ru/games/badday



От игры, где в списке авторов значится имя Американ МакГи, подсознательно ждёшь многого. Непредсказуемых идей, безумного дизайна и захватывающего сюжета. Всё это в полной мере присутствовало в легендарном хите American McGee's Alice, и в меньшей степени в относительно недавней Scrapland. И всего этого и в помине нет в Bad Day L.A. Зато есть приглашённый на роль главного героя бездомный афроамериканец, откалывающий пошлые и зачастую вовсе не смешные шуточки. Есть скучноватый геймплей и слабенькая графика, которую не удалось облагородить, даже стилизовав под мультфильм. Есть, в конце концов, бредовые, но совершенно блеклые диалоги и, опять-таки, бредовый, но не цепляющий сценарий. Не слишком радужная картина, правда? Не всё, конечно, так плохо, и кое-кому игра, возможно, даже придётся по душе. Но это совсем не то, что мы ожидали от очередного проекта Американа МакГи. Никаких чудес нет и в локализации. Впрочем, к ней претензий меньше, нежели к самой игре. Озвучка, перевод – всё выполнено на приемлемом уровне. Без особых достижений, но и без провалов.

РЕЗЮМЕ

Неплохая локализация посредственной, если не сказать больше, игры. На любителя.





RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

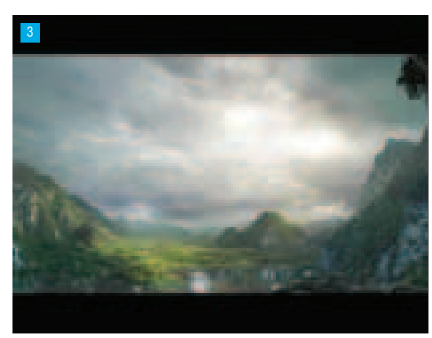
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.real-time.fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Big Huge Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 12
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
4 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/ron_rol/



Вот уже несколько лет Брайан Рейнольдс, некогда «верный оруженосец» Сида Мейера, идет самостоятельным курсом со своей студией Big Huge Games. И надо сказать, небезуспешно: первый проект студии под названием Rise of Nations был достаточно интересным и очень успешным. Не хитом всех времен, но отличной, запоминающейся игрой. Хорошие идеи, как известно, требуют развития. Видимо, так же полагает и старина Брайан, который решил заняться не просто прямым продолжением игры, а сделать новый проект по старым чертежам. Традиционный анутраж сменился необычной смесью фэнтези и паропанка. Такое необычное сочетание и в самом деле таило огромные возможности. К сожалению, ими не воспользовались в полной мере – сюжет вышел невыразительным и слабым. Хотя это обстоятельство не помешало отечественным кудесникам перевода и озвучения неплохо потрудиться на ниве локализации. Получилось достойно со всех точек зрения. Единственное, что огорчает – отсутствие версии с DVD-комплектацией.

РЕЗЮМЕ

Если вас не смущают устаревшие носители информации и недостатки оригинала – смело покупайте локализацию.





КОД ДА ВИНЧИ

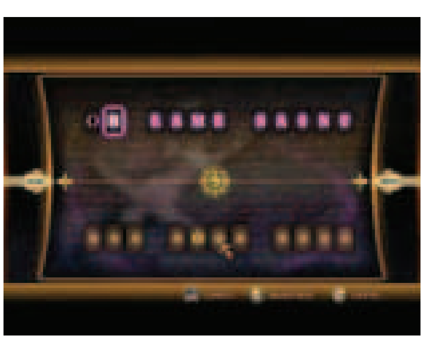
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
action-adventure.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
2K Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
The Collective
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 DVD и 3 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/da_vinci_code/



Интересно, был ли у человечества хоть шанс избежать появления игры по знаменитому бестселлеру Дэна Брауна? Особенно, в свете бешеных тиражей книги и кассового успеха фильма. Думается, что ни малейшего. 2K Games неплохо подгадали время и выпустили игрушку, когда мир захлестнула очередная волна интереса к «Коду да Винчи» в связи с выходом фильма. Впрочем, если вы надеетесь, что в главных ролях в игре задействованы компьютерные модели Тома Хэнкса, Жана Рено или Йана Маккеллена, то вы глубоко заблуждаетесь. Их нет и в помине – издатель решил не тратиться на дорогостоящую кинолицензию, поскольку права на книгу у него уже имелись. Не особо корпели и над содержанием: беспорядочно разбросанные экшн-вставки а-ля Fahrenheit, скучные загадки и несложные манипуляции с предметами. Такая смесь вряд ли покажется привлекательной большинству игроков. Тем более что не всё в порядке и с русскоязычной версией. На фоне качественного перевода озвучка совсем неубедительна да и актёрская игра оставляет желать лучшего.

РЕЗЮМЕ
Хороший подарок поклонникам произведений Дэна Брауна. Остальным лучше не тратить деньги и еще раз пройти Fahrenheit.





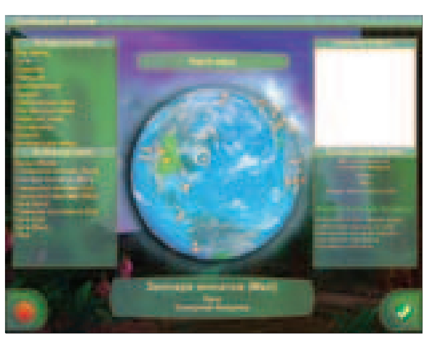
ZOO TYCOON 2: ИСЧЕЗАЮЩИЕ ВИДЫ

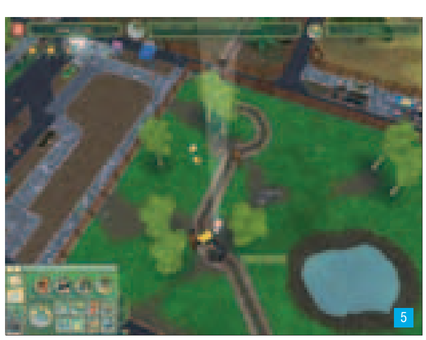
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
strategy.tycoon
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microsoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Blue Fang Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
1 CD
ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/zoo2_es



Как вы думаете, какая компьютерная игра продалась лучше других за всю историю игрового подразделения Microsoft? Одна из частей Age of Empires? Первый или второй Dungeon Siege? Fable: The Lost Chapters? Или какой-нибудь Flight Simulator? Нет, нет и ещё раз нет. Этого почётного звания удостоился не особенно яркий, но весьма неплохой экономический симулятор Zoo Tycoon. Недолго думая, к оригинальной игре начали клепать расходившиеся, как горячие пирожки, дополнения. Затем настала очередь полноценной второй части, которая тоже собрала отличную кассу. И снова производство add-on'ов поставили на конвейер. Пока что их вышло уже два, и уже готовится третий. А у нас, благодаря стараниям «1С», только-только появился самый первый – «Zoo Tycoon 2: Исчезающие виды». Как и полагается, текста в игре много. К счастью, локализаторы справились с этой трудностью и явных ляпов здесь нет. Есть, правда, не очень удобный для чтения шрифт, но к нему привыкаешь. Кстати, не забывайте, что дополнение требует наличия оригинальной игры.

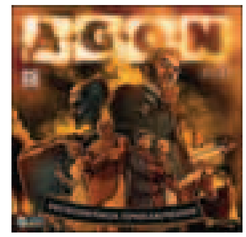
РЕЗЮМЕ
Отличная возможность приятно провести вечерок за созданием лучшего в мире зоопарка.





AGON: БЕСКОНЕЧНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

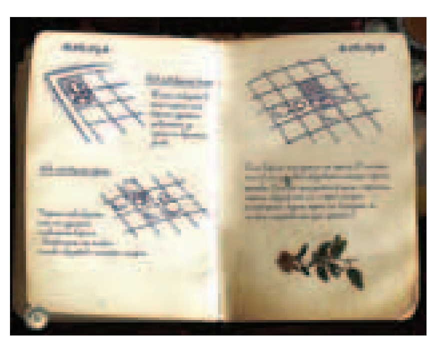
ПЛАТФОРМА:
PC
ЖАНР:
adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Viva Media
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый диск»
РАЗРАБОТЧИК:
Private Moon Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
КОМПЛЕКТАЦИЯ:
2 CD
ОНЛАЙН:
http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=agon



Начало двадцатого века. Сотрудник Британского музея, профессор Сэмюэль Хант, получает анонимку. А в ней… нет, не донос на подчиненных, а намек на величайшее открытие. Доверчивый профессор тут же бросается в запасники музея, сверять и перепроверять данные по хранящимся там предметам, но тут его настигает, что называется, «квестовая реальность». И не отпускает аж до самого Мадагаскара. Традиционные задачи, вроде «подпои сторожа, чтобы украсть ключ», составляющие игровой процесс, мало соотносятся с возвышенностью сюжета. В письмах, рассказывающих об успехах м-ра Ханта, мелькают демоны, тайные сообщества, аура царя Николая II и поп Гапон. Внешне игра привлекает интересными стилизованными интерьерами и отпугивает корявыми моделями персонажей. Интерактивность окружения очень высокая (особенно в Британском музее), и локализаторы заботливо и аккуратно перевели все нужные тексты и текстовые головоломки. А вот конца этой истории явно не хватает, но его разработчики еще и не придумали.

РЕЗЮМЕ
Создатели решили продавать игру по частям через Интернет. В наших руках 3 первых части из 12 обещанных.





Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Какой из этих видов тигров уже исчез:
1. Балийский
2. Уссурийский
3. Бенгальский

2. Где находится церковь Росслин:
1. Джерси
2. Уэльс
3. Шотландия

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 ноября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 19/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 16 (217)

Ладанов Алексей (Белгород).

Правильные ответы
- Б (Кенийского)
- В (Формулу-1).

1 Как ни крути, Spellforce 2 – самая красивая RTS на сегодняшний день.

2 Местный Оби-Ван Кеноби. Научив игрока премудростям геймплея, спокойно отходит в мир иной.

3 И зачем воевать, когда вокруг такая красотища?!

4 Да, дорогая, совещание затягивается. Буду поздно.

5 По мнению наивных разработчиков, именно так зверушки появляются на свет.

6 «Мы поедем, мы помчимся…».



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

COUNTER-STRIKE NEO

В МАРТЕ ЭТОГО ГОДА NAMCO ПРИВЕЗЛА НА КОНФЕРЕНЦИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ В САН-ХОСЕ ОСОБОГО ДОКЛАДЧИКА. КОЙТИРО ТАНИНАМИ, ПРОДЮСЕР COUNTER-STRIKE NEO, ВЫСТУПИЛ С РАССКАЗОМ О СВОЕЙ НЕПРОСТОЙ РАБОТЕ. ШУТКА ЛИ: ЕМУ БЫЛО ПОРУЧЕНО ВЫЯСНИТЬ, ПОЧЕМУ В СТРАНЕ, ГДЕ СРЕДНЯЯ СКОРОСТЬ ДОСТУПА К СЕТИ В ДЕСЯТЬ РАЗ БОЛЬШЕ, ЧЕМ НА ЗАПАДЕ, ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ ИГРАЕТ В ДЕСЯТЬ РАЗ МЕНЬШЕ ЧЕЛОВЕК? И КАК, НАКОНЕЦ, ПРИОБЩИТЬ ЯПОНЦЕВ К ВСЕПЛАНЕТНО ЛЮБИМЫМ СЕТЕВЫМ ШУТЕРАМ?

Вместо того чтобы разрабатывать собственную игру с нуля, Танинами решил воспользоваться наработками тех, кто на сетевых шутерах собаку съел. Namco лицензировала постоянно обновляющийся, стабильный движок Half-Life и весь Counter-Strike в придачу. Но не тут-то было. Ежу понятно, что ни один японец за версту к Counter-Strike не подойдёт. Потные спецназовцы в противогазах и арабы с чулками на головах для него не символизируют ни крутость, ни «динамичный экшн», оставаясь просто уродливыми пришельцами с другой планеты – с планеты, где нет волшебных девочек и гигантских роботов. Первое, что сделали авторы Counter-Strike NEO, это выкинули сюжет, а вместе с ним и модели персонажей. На смену террористам и контртеррористам пришел футуристический спецназ CSF и NEO-киборги в розовом латексе. Второе – создали новые, подходящие к сюжету, футуристические, но довольно профессиональные по мировым меркам карты. Третье – добавили систему «кармы», которая поощряет честную игру и наказывает снайперов и кэмперов – самых живучих игроков в западной половине земного шара. В Counter-Strike NEO ценятся



Вот так японцы представляют себе Counter-Strike.

На смену террористам и контртеррористам пришел футуристический спецназ CSF и NEO-киборги в розовом латексе.

1 Counter-Strike NEO – игра, существующая исключительно в аркадах.

2 Юна, как тебе не стыдно! Казалось, после Final Fantasy X-2 хуже уже некуда, но... Опомнись! Видел бы Тидус!

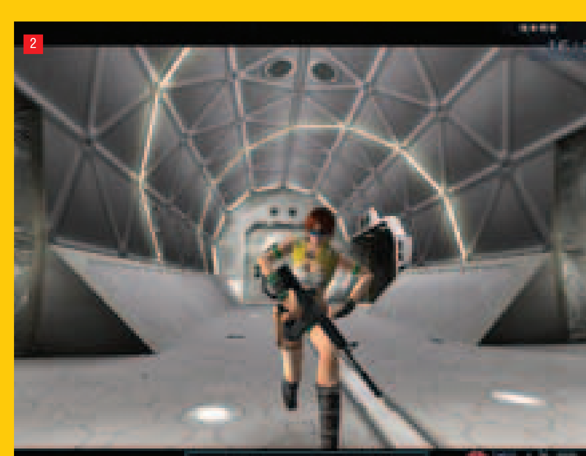
3 Хорошо, нож я узнаю. Но все остальное явно не имеет к привычной «Контре» никакого отношения.

4 Спасайся, кто может! Японские киборги напали на наш сервер Counter-Strike!

1



2





ХОЧУ!

Поиграть в Counter-Strike NEO за пределами Японии? Ха-ха-ха. Очень смешно. По сложившейся нехорошей традиции, мы вынуждены написать, что автомат, о котором мы рассказываем, за пределами Страны восходящего солнца найти невозможно. То есть абсолютно невозможно. Сама модификация Counter-Strike NEO доступна только в аркадах и не существует в Сети ни в каком виде. Если хотите приобщиться к японскому взгляду на Counter-Strike, то можете посмотреть потрясающие интерактивные flash-новеллы White Memories по адресу http://www.csneo.com/wm/story. Кстати, три лучшие серии White Memories опубликованы у нас на DVD. Будьте осторожны: они фееричны, но полностью на японском языке.



Готовы купить десять таких «Каунтерстрайков», только скажите где!

честные, открытые дуэли один на один. Это у нас игрок имеет полное право гордиться тем, как ловко он пробрался «за линию фронта» и поставил в игре точку аккуратным выстрелом противнику в затылок. В Японии за это игра выдаст предупреждение: «Ай-яй-яй, как же так? Нехорошо. Нельзя так себя вести, что вы, героического аниме давно не смотрели?» Кэмперы, заседающие в темных углах со снайперскими винтовками, сначала тоже получают предупреждение, а затем их положение автоматически высвечивается на радарах всех участников игры. Четвёртое: оптимизировали цены на оружие под новый стиль игры. Тяжелый пулемёт у японцев стоит значительно дешевле, а штурмовые винтовки, наоборот, дороже. Пятое: встроили в Counter-Strike NEO автоматическую систему поиска оппонентов, которая дает новичкам сразиться с новичками, а мастеров сталкивает с такими же мастерами. Так каждый игрок может быть уверен, что соотношение смертей и убийств будет примерно 1:1, даже если он только осваивает азы игры (заметим в скобках, что на наших серверах у новичка все шансы иметь ноль убийств при двадцати-тридцати смертях). Шестое: подготовили набор одиночных тренировочных миссий и заданий, которыми всегда могут себя занять игроки, не готовые сразу окунаться в онлайновые битвы. Седьмое: собрали компьютеры типовой конфигурации (Pentium 4 2.4 ГГц, GeForce Ti 4600, 19-дюймовый монитор), снабдили их мышками Logitech MX300 и особыми клавиатурами, на которых подписано назначение каждой управляющей клавиши, и отправили это чудо в аркады, где тёмные, светящиеся голубым неоном залы Counter-Strike NEO получили название Ledzone. Counter-Strike NEO не была издана для обычных персональных компьютеров, а за игру в аркаде с вас возьмут 300 йен (примерно 70 рублей) за 20 минут. Спрашивается, что осталось? Это конверсия, созданная с другими целями и для других игроков. Название Counter-Strike оставили, видимо, только чтобы смешить случайных иностранцев. Counter-Strike NEO стала совсем другой игрой, разительно непохожей на обычную Counter-Strike. То, что случилось с всемирно любимым шутером в Японии, отлично характеризует эту удивительную страну. Фактический факт: они живут на другой планете. Слышите, на другой планете!

Counter-Strike NEO не была издана для обычных персональных компьютеров, а за игру в аркаде с вас возьмут 300 йен (примерно 70 рублей) за 20 минут.


3


4

Киберспорт

НОВОСТИ С РОССИЙСКИХ И МИРОВЫХ ТУРНИРОВ

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Должны ли организаторы заботиться об игроках? Или нельзя учесть интересы всех? А может, зрители и гости турнира превыше всего? То, что произошло на KODE5 Grand Final, трудно объяснить, но итог всем известен – дисквалификация россиянина Cooller'а и лишение его заслуженного, как минимум, второго места. Также в номере: результаты ASUS Summer Cup 2006 и шоу-матча SK Gaming против настоящих футболистов.



ASUS SUMMER CUP 2006

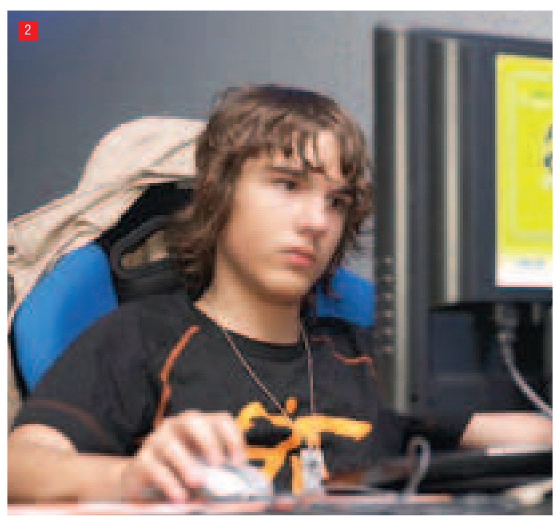
25-27 августа в московском игровом центре «4GAME» состоялся финал Кубка ASUS Summer 2006. Это уже 14-й турнир из серии ASUS Open, которая на протяжении нескольких лет считается одной из самых престижных на территории СНГ. В отборочном раунде к нынешним состязаниям приняло участие более 6000 геймеров со всего СНГ. Призовой фонд заключительной стадии составил миллион рублей, распределившийся между восемью дисциплинами. Примечательно, что в это же время в Германии проходила крупная выставка Game Convention – на нее отправились столичные дуэлянты Cooller и Deadman для выступления на чемпионатах KODE5 и NGL One League соответственно. Однако в отсутствие главных фаворитов бои Quake 4 и Warcraft III: The Frozen Throne получились даже интереснее. А изюминкой стал приезд из Голландии знаменитого RotterdaM'a. Он же и оказался одним из героев ASUS Summer, одолев множество сильных дуэлянтов – среди них были Abver, Neytpoh, а также SK.HoT из Украины. По-настоящему разочаровал своих болельщиков лучший игрок России по версии национальной квалификации ESWC 2006 – Titan. Он не пробился и в top8. А первое место в итоге занял Xyligan из Волгограда (обладатель серебряной медали WCG 2006 RP).
Соревнования по Q4, несмотря на предсказуемые результаты, запомнились участием аж четырех представительниц прекрасного пола. Правда, девчонки едва ли могли составить серьезную конкуренцию парням – лишь американка g0d-Missy успешно миновала два тура, но потом все-таки не справилась с Jibo, который впоследствии финишировал третьим. А за главный приз сразились давние соперники – киевлянин Hunter и минчанин Cypher. Мало кто сомневался в победе последнего, однако после очной встречи виннеров, завершившейся в пользу Хантера со счетом 2:1, зрители уже приготовились к сенсации. Но она не состоялась – в серии из шести матчей Сайфер вырвал Кубок. Белорусы, кстати, уверенно обосновались и на пьедестале в Quake III Arena, завоевав две награды из трех.
Наконец, самой титулованной команде в СНГ по Counter-Strike, Virtus.pro, в четвертый раз подряд не удалось остановить гостей из соседней Украины. Более того, россияне даже не добрались до финала, уступив в 1/2 плей-офф (турнир проходил по «олимпийской» системе навылет).



1 Два из последних Кубков ASUS по CS выиграли украинцы из A-Gaming (на фото), а два – их земляки из Pro100.

2 Cypher стал лучшим в Q4 и занял второе место в Q3.

3 В «4GAME» болельщикам всегда комфортно.





Результаты ASUS Summer Cup 2006:

COUNTER-STRIKE 5X5:
1 место – pro100 – 200000 рублей;
2 место – A-gaming – 120000 рублей;
3 место – Virtus.pro – 70000 рублей.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:
1 место – fnatic.Xyligan – 23000 рублей;
2 место – fnatic.RotterdaM – 17000 рублей;
3 место – fnatic.Abver – 12000 рублей.

QUAKE 4 1X1:
1 место – Cypher – 23000 рублей;
2 место – Hunter – 17000 рублей;
3 место – Jibo – 12000 рублей.

QUAKE III ARENA 1X1:
1 место – k29.keeper – 23000 рублей;
2 место – Cypher – 17000 рублей;
3 место – noBap – 12000 рублей.

NEED FOR SPEED MOST WANTED:
1 место – InjeKToR – 16000 рублей;
2 место – MrRaser – 10000 рублей;
3 место – N1trous – 8000 рублей.

FIFA FOOTBALL 2006:
1 место – Strim – 16000 рублей;
2 место – Shashlik – 10000 рублей;
3 место – Arb1k – 8000 рублей.

STARCRAFT: BROODWAR 1X1:
1 место – White-Ra – 23000 рублей;
2 место – EX – 17000 рублей;
3 место – Notforu[S2] – 12000 рублей.

UT 2004 1X1:
1 место – Cart!m – 16000 рублей;
2 место – es4x.veles – 10000 рублей;
3 место – es4x.scrag – 8000 рублей.

На диске к журналу ищите лучшие демо-записи с турнира. Фотографии предоставлены порталом http://www.cyberfight.ru.







1 В дисциплине Quake III Arena участвовал noBap, являвшийся одним из сильнейших дуэлянтов России в 2002 году.

2 Вот такие на турнире были зрительницы.

3 Голландец fnatic.RotterdaM не уехал домой без приза.

НА НАШЕМ DVD

Игровой мувик Addicted 2 Q3 CTF movie. Коллекция демо-записей с ASUS Summer Cup 2006, Clanbase Euro Cup XIII и Extreme Masters, риплеи с NGL-One League, WC3L и European Nations Championship 2006 и aCup OLDI, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

ВИДЕОКАРТЫ НА GEFORCE 7950 GT

Анонс видеокарт на базе GeForce 7950 GT привлек к себе много внимания. Дело в том, что новинка конкурирует не с GeForce 7900 GT (как это ожидалось), а скорее с GeForce 7900 GTX! Графический чипсет имеет 24 пиксельных конвейера, оснащается 512 Мбайт памяти GDDR-3, работает на частотах 550/1400 МГц и поддерживает HDCP с HDTV. Одной из первых видеокарт, в основе которых лежит GeForce 7950 GT, стала EN7950GT/HTDP/512M от ASUS. Ее розничная стоимость $320. Появились также и платы на GeForce 7900 GS. Взять хотя бы EN7900GS/2DHT/256M – стоимость этой карты составляет $220. Графический процессор видеокарты работает на частоте 450 МГц, память – 1320 МГц. Ширина интерфейса 256 бит. Этот ускоритель, также как и EN7950GT/HTDP/512M, предназначен для установки в разъем PCI-E. При желании пользователь может задействовать режим SLI при установке двух видеокарт. Заметим, что с обеими платами в комплекте идет полная версия игры Ghost Recon: Advanced Warfighter. На сегодняшний день установка одной из новинок в корпус компьютера позволит без проблем запускать все самые современные игры на максимальных настройках графики. Ускорителя на базе GeForce 7950 GT хватит, как минимум, на полтора года вперед, а в случае с GeForce 7900 GS можно с уверенностью говорить о ближайших 6-12 месяцах.

Модель	ASUS EN7950GT/HTDP/512M	ASUS EN7900GS/2DHT/256M
Графическое ядро	GeForce 7950 GT	GeForce 7900 GS
Видеопамять	512 Мб DDR3	256 Мб DDR3
Частота ядра	550 МГц	450 МГц
Частота памяти	1.4 ГГц (700 МГц DDR3)	1.32 ГГц (660 МГц DDR3)
Интерфейс памяти	256 бит	256 бит
Макс. разрешение	2048X1536	2048X1536
Шина	PCI Express x16	PCI Express x16
Выход HDTV	Есть, S-Video – выход HDTV	Есть, S-Video – выход HDTV
Выход VGA	Есть, с адаптером DVI-VGA	Есть, с адаптером DVI-VGA
ТВ-выход	Есть, S-Video - композитный	Есть, S-Video - композитный
Выход Dual DVI	Есть	Есть
Поддержка HDCP	Да	--

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО





KODE5 GRAND FINAL

25 августа в Лейпциге (Германия) в рамках международной выставки Games Convection была разыграна решающая стадия соревнований KODE5. В состоявшихся в начале того же месяца в клубе Playground российских отборочных победил Cypher, однако он не смог участвовать на Grand Final'е из-за возрастных ограничений. В связи с этим честь страны на международной арене выпало защищать Cooller'у, как финалисту квалификации. Забегая вперед, скажем – выступления хуже в карьере москвича мы не припомним. Нет, Куллер не растерял свое мастерство. И дебютировал он более чем уверенно, по очереди расправившись с Dunpeal'ом и Forever'ом – лишь SK.Toxic снова оказался непреодолимым барьером. Однако в итоге даже второе место отечественному дуэлянту занять не удалось. Одержав верх над k1ller'ом в финале лузеров, Куллер умудрился опоздать на заключительный поединок и без промедлений получил наказание от организаторов в виде полной дисквалификации. Что дополнительно означало и лишение предполагавшихся призовых денег. Бедолага даже не успел ничего объяснить на месте и уже позднее в интервью заявил, что ему никто не сообщил время начала матча.



Результаты KODE5 Grand Final по Quake 4:

1 место – SK.Toxic (Швеция) – $10000.
2 место – k1ller (Германия) – $4000.
3-4 места – Lost-Cause (США), Stermy (Италия) – по $1000.

Большой Финал KODE5 по Counter-Strike и Warcraft III: The Frozen Throne будут разыграны в последние выходные сентября в Китае. От России участвуют команда ForZe и дуэлянт SK.Deadman.

1 Встреться в финале Toxic и Cooller, в зрительном зале не хватило бы места.

2 Toxic по праву занял первое место, обыграв россиянина в финале виннеров.



SK против футболистов

Любимое занятие у игроков из AIK получается куда лучше.

Интересная новость пришла к нам из Швеции. Клан SK Gaming, обладающий многочисленными чемпионскими титулами в Counter-Strike, провел товарищеский матч против... профессиональной столичной футбольной команды «AIK Стокгольм». Сражение происходило в местном интернет-кафе Inferno-Online, причем мастера кожаного мяча играли в полном составе из 11 человек, в то время как геймеры выступали втером. Впрочем, это не помешало им победить с разгромным счетом (25:5 на de_dust2 и 18:12 на de_inferno), и класс взял свое.



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с финальной части «Регулярного Чемпионата НПКЛ», а также результаты CPL Singapore.

Технологии

ВЫБОР ОПЫТНЫХ ГЕЙМЕРОВ

НОУТБУК ASUS A8JP

Геймеру всегда мало простого «настольника» – для игры вне дома нужен еще и ноутбук. А найти необходимую модель с достойными техническими характеристиками, адекватной ценой и небольшими размерами куда как непросто. На днях в свет вышел новый ноутбук A8Jp от ASUS, оснащенный графическим ядром ATI Mobility Radeon X1700 с 256 Мбайт встроенной видеопамяти и широкоформатной 14-дюймовой матрицей с разрешением 1440x900 точек. Именно эта модель может стать выбором опытных геймеров всего мира. Помимо мощной видеокарты, новинка имеет новый двухъядерный процессор Intel Core 2 Duo под кодовым названием Merom. На его примере мы убедились, что даже ноутбук может одновременно проводить антивирусную проверку, работать с несколькими пользователями и без каких-либо проблем прорисовывать сложную графику Quake 4.
В качестве приятного бонуса у A8Jp есть встроенная web-камера и встроенное звуковое ядро с поддержкой HD (High Definition) Audio. К такому ноутбуку не стыдно подключить и многоканальную акустическую систему!




qumo
video
MODE·EQ
2 : 37
00:00:00/00:00:00
Internal
Qumo.mp3
IceAge2.mpeg
MP3 128KBPS 44KHZ 100% ALL
20 фильмов в кармане
www.qumo.ru

НОВОСТИ MMORPG

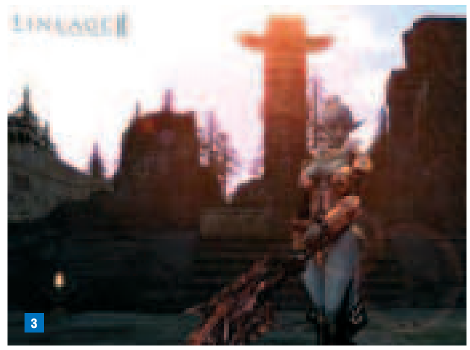
КРУПНЕЙШАЯ АФЕРА В ИСТОРИИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР, СУПЕРКОМПЬЮТЕР, ОТКРЫТИЕ «ДОМА 3», ПЯТАЯ ХРОНИКА.



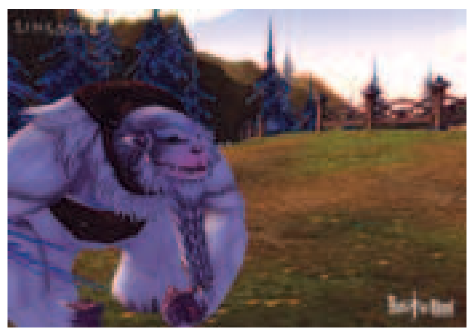
1

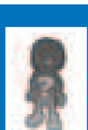


2



3





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 EVE Online: еще одна крупная афера

Доходы мошенников заметно выросли.

Год назад, в конце сентября 2005 года, сообщество игроков EVE Online (http://www.eve-online.com) бурно обсуждало небывалую аферу – так называемый Guiding Hand Social Club incident. Напомним, что тогда «группа товарищей» из враждебной фракции на протяжении 12 месяцев втиралась в доверие к членам и руководству корпорации Guiding Hand Social Club (корпорация в EVE Online – аналог кланов из фэнтезийных MMORPG). Когда тайным агентам врага открыли доступ в корпоративные ангары, мошенники увели 30 млрд. местной валюты ISK (и превратили их в 16.5 тысяч вполне настоящих долларов), а заодно уничтожили космические корабли лидеров.

Прошел год. Думаете, та история кого-то и чему-то научила? Вы угадали, афера повторилась, причем в десятикратном масштабе! Впрочем, на этот раз все было куда проще. Некто cally открыл частный Eve Intergalactic Bank, где 4 месяца все было «по-честному» – депозиты, кредиты, проценты, страхование вкладов и т.п. Однако когда сумма на сотнях открытых счетов дошла до 790 миллиардов ISK, cally не выдержал. Он взял и... превратил все эти чертовы ISK в реальные 170 тысяч долларов. Поскольку игровые правила этим не нарушены, cally чувствует себя весьма уверенно. Он выложил в сеть 16-минутное признание (http://dl.qj.net/dl.php?fid=9542), в котором красочно описывает идиотизм доверившихся ему игроков, сопровождая это ухмылками, гримасами и неприличными жестами. На сегодняшний день кража $170 тыс. – крупнейшее мошенничество в MMORPG, совершенное без нарушения игровых правил.

2 «ДОМ 3» – построен и открыт

Все желающие могут получить прописку.

Компании «NIKITA», «ТНТ-Телесеть» и «Руссобит – М» завершили бета-тест и в начале сентября начали коммерческую эксплуатацию социальной многопользовательской ролевой игры «ДОМ 3» (http://www.dom3online.ru).

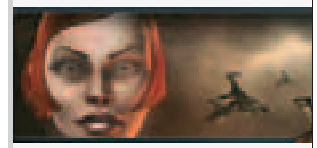
Основа игрового процесса «ДОМа 3» – общение и знакомства, для чего в проекте совмещены преимущества онлайновых многопользовательских игр и возможности типичных сервисов знакомств. В интерактивном режиме пользователи могут общаться с помощью чатов, форумов, системы быстрых сообщений, SMS, создавать пары и участвовать в клубах по интересам. Жителям «ДОМа 3» предстоит исследовать многочисленные районы современного мегаполиса, окунуться в атмосферу клубов, тусовок и дискотек. Широкие возможности по кастомизации виртуального «я» позволят довольно точно воспроизвести реальную внешность игрока – здесь на помощь придут салоны красоты и магазины модной одежды. Значительную роль в жизни персонажа играет и его социальный статус. Выполняя задания, удовлетворяя желания своего протеже и участвуя в конкурсах, жители «ДОМа 3» могут увеличить капитал, расширить круг общения, сменить интерьер квартиры и виртуальную прописку. И даже попасть на точную копию съемочной площадки «Дома-2».

3 Lineage II Chronicle 5: Oath Of Blood...

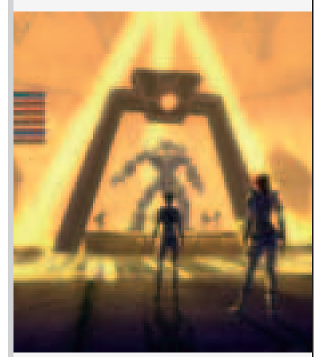
...абсолютное оружие прибыло в мир.

Вышедшее 8 сентября дополнение, в котором NC Soft постаралась учесть пожелания геймеров, принесло в игру новые виды оружия и брони. Среди многообразия орудий убийства особняком стоит Демонический Меч Zariche (Demonic Sword Zariche) – уникальный артефакт, предназначенный для PvP. Хотя все монстры в мире игры имеют шанс «выронить» Zariche, в текущий момент времени меч существует лишь в единственном экземпляре. Однако и этого уже достаточно, чтобы серьезно сместить игровое равновесие. Игрок, владеющий Демоническим Мечом, автоматически превращается в сильнейшего PvP-бойца, а при желании – в PK (убийцу игроков), у которого пункты здоровья (HP) и маны (MP) не только увеличены, но и мгновенно восстанавливаются. Победить столь могущественного противника можно лишь в

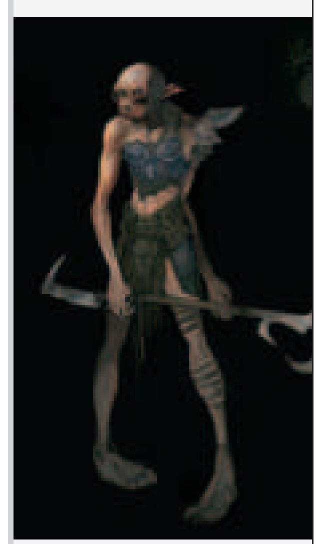
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Мечта сбылась, разработчики бросают в воздух чепчики! В сентябре на сервере Tranquility, впервые в истории онлайнового ролевика EVE Online (http://www.eve-online.com), было зарегистрировано более 30.5 тысяч одновременно играющих геймеров. Случилось это, скорее всего, благодаря успеху этой MMORPG в Корее.

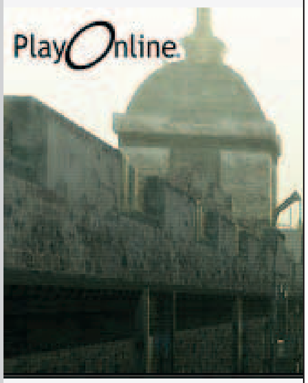


Turbine, разработчик Dungeons & Dragons Online: Stormreach (http://www.ddo.com), объявил о соглашении с игровым порталом Letsgame по продвижению игры на рынок Южной Кореи. По словам CEO Turbine Джеффри Андерсона, «Корея – важнейший этап в продвижении франшизы DDO на глобальный рынок». Нынешняя аудитория Letsgame – 3.5 млн. человек.



The Lord Of The Rings Online: Shadows Of Angmar вступила в стадию бета-теста в США и Pre-Beta в Европе. Это означает, что европейцы могут попасть в игру лишь по приглашению. Впрочем, уже на этой стадии в LoTRO зарегистрировано 200 тыс. тестеров, и это – рекорд отрасли. Записаться на европейский бета-тест можно на http://www.lotro-europe.com/beta.

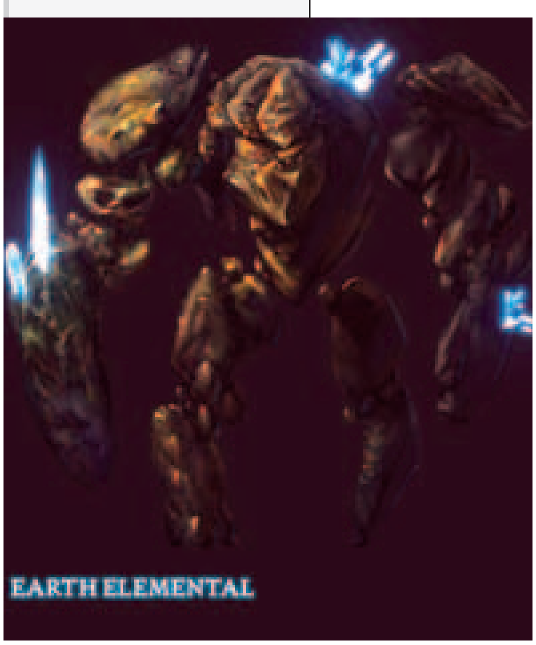
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Square Enix аннулировала свыше 1400 аккаунтов Final Fantasy XI (http://www.playonline.com/ff11us/) «за нарушение пользовательского соглашения о неиспользовании неавторизованного программного обеспечения». Если говорить человеческим языком, игроки пострадали за читерство и торговлю виртуальными вещами за реальные деньги.



589 счастливчиков получили доступ к ATS (Advanced Test Server), где будет тестироваться Ring Alpha – первое бесплатное дополнение к The Saga of Ryzom (http://www.ryzom.com). Отличительная особенность дополнения – возможность игроку действовать как Adventure Master и создавать внутри «большой» MMORPG собственный игровой сценарий (квест) и NPC.



Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.3
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1 (new!)

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.2
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.2 (+0,2)
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	6.9
Gods and Heroes	http://www.godsandheroes.com	6.9 (new!)

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	$2,45 (+0,06)
WoW	10 золотых	$0,59 (+0.01)
EverQuest 2	10 золотых	$0,43 (+0.10)



«Всем пользователям Second Life придется незамедлительно сменить пароли на доступ в игру».







составе серьезной боевой группы. Чтобы немного подбодрить тех, кто опрометчиво сошелся в PvP с вооруженным Zariche супременом, NC Soft изменила правила. Так, отменена штрафная потеря опыта для проигравшего в поединке с Zariche-бойцом, неудачник просто воскреснет в ближайшем городе. Введены ограничения и для персонажа с Демоническим Мечом. Он не может нападать на игроков 20-го и более низкого уровня, входить в партии, получать усиливающие и лечfobt заклинания. Но и с этими ограничениями Zariche настолько мощен, что NC Soft решила подстраховаться. Через какое-то время игрок потеряет чудо-меч, даже если останется непобежденным. Ну а если его все-таки «завалят», меч выпадет, и его сможет подобрать победитель – очередной «калиф на час» Lineage II.

4 Second Life прохудилась

Хакер украл все, кроме денег.

Неприятное известие отвлекло 650 тысяч жителей социальной MMORPG Second Life (http://secondlife.com) от ажиотажной подготовки к выборам Президента (вторых в истории проекта). Как сообщили разработчики из Linden Lab, обнаружена и (якобы...) немедленно исправлена уязвимость серверного программного обеспечения, из-за которой незашифрованные имена, адреса, а также зашифрованные пароли всех пользователей Second Life могли быть похищены. К счастью, незашифрованные данные о кредитках хранились в отдельной базе данных и не были скопированы. Согласно данным предварительного расследования, неизвестный злоумышленник проник на сервера Second Life, пользуясь заранее известной ему «дыркой» (т.н. 0-Day Exploit) в программах сторонних производителей, которые Linden Lab вынуждена использовать для своего проекта. По словам Кори Ондрейка, главного специалиста Linden Lab, «компания придерживается пессимистичного подхода и полагает, что все пароли похищены. Мы понимаем, что причиняем неудобства, однако всем пользователям Second Life придется незамедлительно сменить пароли на доступ в игру».

5 Величайший суперкомпьютер в истории MMORPG?

Геймеры требуют «железа»!

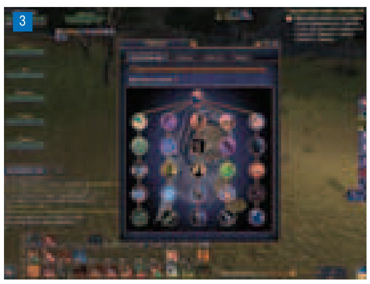
Это уже третье упоминание EVE Online в сегодняшнем выпуске новостей, но оно того стоит (посмотрите на врезку с рейтингами игр). На Конференции разработчиков в Остине (США) господа CCP Games с радостью пожаловались, что быстро растущая база игроков EVE Online потребовала от них серьезных усилий по созданию и запуску в эксплуатацию «игрового суперсервера». Вычислительный монстр IBM BladeCenter состоит из набора блоков LS20, каждый из которых оснащен 64-битным dual-processor AMD Opteron. Стандартные жесткие диски уже не используются, все данные хранятся на Solid State Disks – твердотельных массивах из SD-RAM или флэш-памяти. Такие диски примерно в 100-200 раз быстрее обычных HDD. Машина способна ежедневно обслужить более 150 млн. транзакций с игровой базой данных, что означает возможность одновременного пребывания в EVE Online до 50 тыс. геймеров. СИ



Частные подземелья (private instances) – зоны, копии которых создаются специально для вашей группы или рейда; больше туда никто не зайдет. Враги в таких зонах не возрождаются, и там всегда есть редкие монстры. Иногда они появляются только после того, как вы убьете всех остальных противников. Правда, сундуки с легендарными или эпическими вещами из именных монстров в частных подземельях выпадают реже, чем в обычных зонах. Кроме того, после выхода из частного подземелья вы сможете снова туда зайти только через некоторое время. Причем в случае успеха (все именные враги убиты) запрет на посещение зоны действует дольше, чем в случае неудачи.



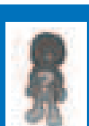






EVERQUEST II ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ СТАРТ, ЧАСТЬ 3



Автор:
Денис «Снусмумрик» Кублицкий
denkub@yandex.ru

1 При игре в группе героические способности требуют взаимодействия различных классов.

2 Заданий в игре великое множество. Вот пыльцу собираем...

3 Цепочки достижений разбойника. Самое «вкусное» – в конце.

4 В таких сундуках лежат легендарные и эпические вещи.

Тридцатый уровень можно считать переломным в совершенствовании вашего персонажа. Во-первых, он дает немало умений, чтобы экспериментировать со связками ударов/заклинаний, действенных против различных монстров. И основная часть получаемых на новых уровнях способностей будет подобна старым, отличаясь лишь повышенной эффективностью. Во-вторых, все большую важность приобретает игра в группе. Вместе с другими игроками значительно быстрее качаться и проще выполнять задания. В-третьих, вы сможете посещать все больше и больше интересных мест, не рискуя при этом расстаться с жизнью. Наконец, самое время обратить внимание на квесты наследия, наградой за которые являются легендарные вещи и очки статуса.

Куда податься?

Искателям приключений стоит попытать счастья в Зачарованных Землях и Зеке, а после сорокового уровня посетить Речной Дол, Эверфрост, Лавасторм и Зыбучие Пески. Однако куда интереснее сколотить крепкую группу с хорошим «танком» и опытным лекарем и отправиться в одно из «подземелий». Рекомендуем экскурсии по Замку Нектропос (в Лесу Нектулос), Руинам Варсуна (в Громовых Степях), Цитадели Плачущего Ока (в Зачарованных Землях), Пермафросту (вход в Эверфросте) и Оку Солусека (вход в Лавасторме). Можно бесконечно долго рассказывать об архитектурных достоинствах этих зон, но лучше увидеть все своими глазами. Да, разъяренные «героические» монстры – не самые гостеприимные хозяева, однако награда за победу над ними стоит затраченных усилий. У любителей квестов тоже не возникнет поводов для расстройства – подземелья под завязку напичканы самыми разнообразными заданиями. Кстати, эти зоны придется посетить и для выполнения некоторых квестов наследия. Кроме того, во многих из них есть частные подземелья с именными монстрами (читайте врезку).

Достижения

Начиная с двадцатого уровня, вы станете получать опыт достижений. Он дается за выполнение заданий, убийство редких монстров (только в том случае, если вы побеждаете именного противника впервые), посещение новых мест, нахождение ценных предметов и собранные коллекции. Также весь получаемый персонажем максимального уровня приключенческий опыт будет превращаться в опыт достижений. Таким образом, даже на 70-ом уровне персонаж продолжит зарабатывать очки достижений. Чтобы просмотреть доступные умения и изучить их, используя заработанные очки, нажмите клавишу «L» и перейдите на закладку «Достижения». Советуем сразу определиться, по какому из 5 путей (сила, ловкость, выносливость, мудрость, интеллект) вы решите развивать персонажа, ведь самые полезные умения находятся в конце цепочки.

Тактика боя

Чтобы написать подробную тактику игры для каждого класса, не хватило бы и целого номера, поэтому ограничимся лишь общими советами. Кстати, большая часть этих правил подходит для любой MMORPG и позволит вам избежать самых распространенных ошибок при игре в группе.

Общие советы:

- Выберите главного «танка», который приманит врагов и выдержит их атаки. Желательно, чтобы это был один из воинов. Также неплохо иметь второго «танка», который (в случае чего) отвлечет часть противников на себя. Эту роль может взять на себя разведчик или слуга некроманта/кудесника.
- Нападайте на того же врага, что и главный «танк».
- Держитесь вместе. Но воины должны идти первыми.
- Никогда не бегите впереди «танка». Особенно это касается чрезмерно самоуверенных разведчиков. Поверьте, некоторые враги способны напасть неожиданно даже для вас.
- Будьте осторожны, используя атаки, наносящие урон по площади. Вы можете зацепить стоящих рядом монстров, и они вступят в бой.
- Не направляйте на врага сильных заклинаний (ударов), пока у него не накопится достаточно ненависти к «танку». Начинайте с ослабляющих умений и атак, наносящих повреждения не сразу, а с течением времени. Используйте способности, снижающие нена-











Кроме дополнений, создатели EQ II время от времени выпускают небольшие модули приключений. Помимо новых зон, предметов и монстров, эти расширения предлагают довольно интересные задания, наградой за которые являются титулы и уникальные вещи. В русской версии игры доступны все три вышедших модуля приключений.
The Bloodline Chronicles: Получите Перстень Т'Аэна (введите команду /claim и выберите из списка перстень) и изучите его.
The Splitpaw Saga: Получите Таинственный осколок (используйте /claim), изучите его и идите в Громовые Степи.
The Fallen Dynasty: В зоны этого дополнения вы можете уплыть из доков Леса Нектулос или Громовых Степей.



висть монстра. В этом случае он вряд ли обратит на вас внимание.
▶ Собираясь передохнуть, с умом выбирайте место для лагеря. Не стоит останавливаться там, где появляются агрессивные монстры: они сразу же нападут на ближайшего персонажа.

Советы воину:

▶ Собираясь атаковать выбранного противника, посмотрите, нет ли в опасной близости других врагов? Не нападайте на мирных монстров, если рядом есть агрессивные. Они могут накинуться на вас в любую секунду.
▶ Старайтесь выбирать цели так, чтобы вам не пришлось сражаться с большой группой противников. Займите самое безопасное место и приманивайте туда недругов поодиночке.
▶ Даже если внимание всех врагов обращено на вас, продолжайте использовать умения, повышающие их ненависть. В противном случае один из врагов может переключиться на вашего товарища (если тот нанесет монстру большой урон). Чтобы заставить монстра снова атаковать «танка», придется попотеть. К тому же, жрецу проще лечить закованного в тяжелую броню воина, чем других персонажей.
▶ Следите за членами своей группы. Если на одного из них все-таки нападет враг, попытайтесь обратить внимание монстра на себя. С этой задачей может справиться и второй «танк».
▶ Пытайтесь стать так, чтобы монстр оказался между вами и разведчиками. Наносить самые мощные удары они могут только в спину или с фланга.

Советы разведчику:

▶ Только вы можете выслеживать монстров, переключать героические умения, мгновенно становиться невидимым и эвакуировать группу в начало зоны. Учитесь применять эти способности вовремя! Особенно это касается эвакуации.
▶ Заходя монстру за спину, всегда следите за тем, чтобы вас не заметил стоящий поблизости враг. Следопыты и убийцы, будьте осторожны, пятясь назад, чтобы сделать выстрел из лука.
▶ Головорезы, разбойники, следопыты и убийцы, не забывайте использовать яды.

Советы магу:

▶ Помните: из всех членов группы вы защищены хуже всех. Поэтому держитесь подальше от врагов и не наносите им слишком много повреждений за короткое время.
▶ Если на вас нападет сразу несколько противников, попробуйте привязать одного из них соответствующим заклинанием. Иллюзионисты и гипнотизеры могут помутить недругам разум, чтобы они на некоторое время перестали обращать на вас внимание.

Советы жрецу:

▶ Обязательно «раздайте» всем членам группы «перья» (предметы, позволяющие воскресить жреца). Особенно важно в подземельях.
▶ Защитите «танка» еще до начала боя. В этом вам помогут различные охранные и повышающие характеристики заклятия.
▶ Ни в коем случае не применяйте сильные лечащие и усиливающие заклинания, пока монстр не нападет на «танка». В противном случае враг может наброситься на вас.
▶ Некоторые заклинания жрецов действуют только на одного персонажа. Применяйте их с умом: защитные – на воинов, повышающие атаку или повреждения – на разведчиков и магов.

Героические возможности

Многие игроки пренебрегают использованием героических возможностей, а зря! Хотя это требует четкого взаимодействия членов группы, применение умений разных классов в нужной последовательности может здорово облегчить бой, а порой и решить его исход. Героические возможности делятся на обычные, необычные и редкие, причем последние дают действительно огромное преимущество. Не забывайте про уникальное умение разведчиков, позволяющее переключать возможности, чтобы выбрать наиболее подходящую в данной ситуации цепочку. Полный список героических возможностей находится здесь: eq2ru.ru/hskills/

К сожалению, объем статьи не позволяет уделить должное внимание квестам наследия, поэтому подробнее о них и о гильдиях в EverQuest II мы расскажем в следующем номере. СИ

1 Этого кабанчика мы нашли в одном из частных подземелий.

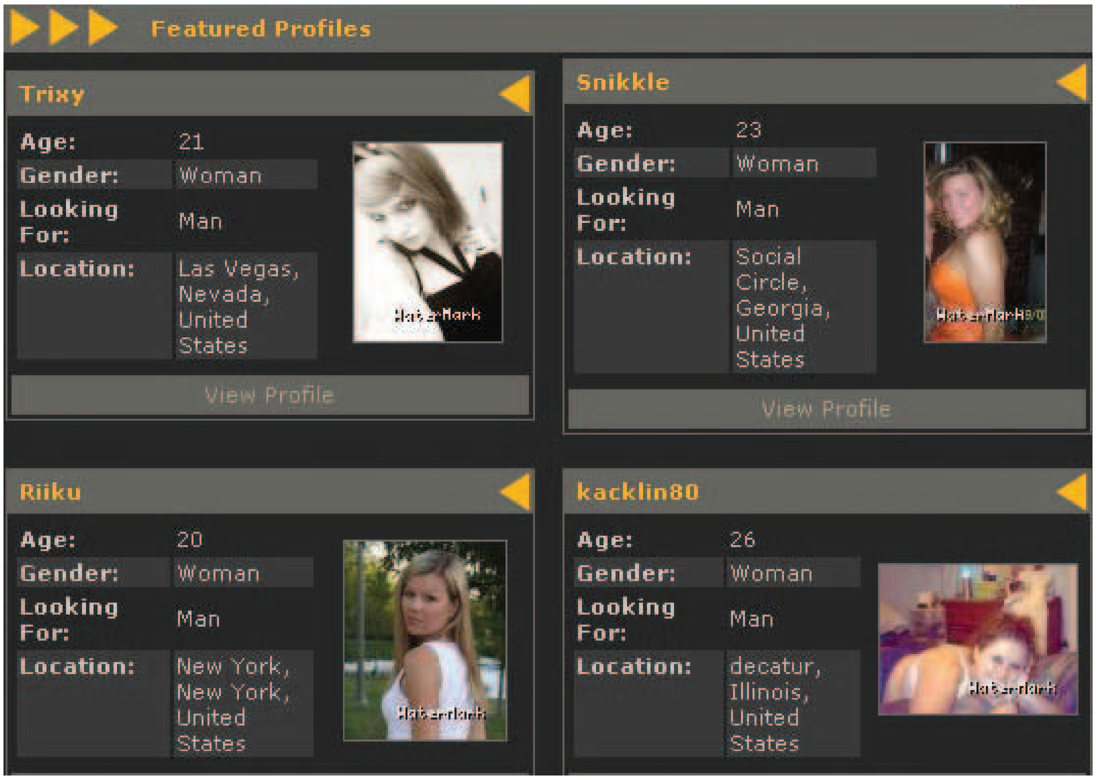
2 Зов владыки. Заклинание, позволяющее телепортироваться в город.

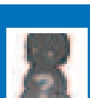
3 Героические способности здорово помогают и при игре соло.

4 Иксар гуляет по Антонике.

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Влюбленный орк ищет озабоченную друидку

«…А вот и Трикси, злющая 21-летняя брюнетка из Лас-Вегаса, отменная пловчиха, раса друидов, ищет мужчину WoW'ера, способного заполнить её дни... и, возможно, ночи». Именно такими объявлениями пестрит портал New WoWDate (http://wowdate.fullwiki.com) – еще одна социальная сеть для геймеров, занятая сведением разнополых WoW-игроков. Безусловно, любви покорны не только все возрасты, но и расы, однако соотношение полов среди жаждущих общения неравномерно. На каждую особь женского пола приходится около семи парней. Так что и выходцам из виртуальной реальности приходится бороться за счастье.
Портал работает уже три месяца и с технической стороны почти не отличается от… сайта знакомств. Зарегистрировавшиеся поклонники WoW заполняют анкеты, в которых встречаются как обычные пункты (пол, цель знакомства, хобби и т.д.), так и игровые пристрастия (Horde/Ally, раса, сервер и т.д.). А также другая информация и, по желанию, фотографии.

Best of The Blogs 2006

Господа блогеры, внимание – стартовал Третий международный конкурс блогов «Best Of The Blogs – 2006» (кратко – The BOBs, http://www.thebobs.de). Соревнование проводит медиаконцерн «Немецкая волна» и к рассмотрению принимаются блоги на 10 языках, включая русский.
Жюри из 13 человек (от России – известный блоггер Марина Литвинович) отберет 10 номинантов в каждой из 6 категорий (от лучшего веблога и подкаста, до самого необычного блога). Естественно, все члены жюри ведут свои блоги, которые доступны на сайте конкурса. Увы, заявки на участие в конкурсе принимаются лишь до 30 сентября, впрочем, русскоязычные блоги в списке кандидатов уже есть. Правда, это не самые популярные ресурсы, вроде белорусского «Хвост-блога».
Победители определятся в ходе интернет-голосования, которое завершается 11 ноября. После этого на специальной церемонии в Берлине будут официально объявлены лучшие блоги 2006 года.
Также на сайте «Немецкой волны» появилась BOBs-Блогопедия – интернациональный каталог блогов, в котором они рассортированы по общепринятым рубрикам (новости, политика, Интернет, кино и т.д.). Внутри BOBs-Блогопедии работает детальный поиск – по странам, языку, ключевым словам или темам.

Все новости за 200 лет. Пока – на английском

Google (http://www.google.com) продолжает расширять спектр услуг, последняя новинка – поиск по архивам новостей, накопленных за последние 200 лет. В число «архивов» включены бумажные СМИ (в основном газеты и журналы из числа уже переведенных в цифровой формат), а также новости из Интернета. Поиск выдает результаты как из бесплатных, так и платных источников. Google утверждает, что результаты сортируются исключительно по релевантности, а не в зависимости от контрактов с партнерами.
Как сообщает портал PROext, среди партнеров Google по этому проекту – такие именитые газеты, как американская «Нью-Йорк таймс» и британская «Гардиан». Кроме того, поиск по архиву новостей охватывает и так называемые агрегаторы – сайты, собирающие новости из разных источников.
«Цель – возможность увидеть историю такой, какой она была. – Сказал один из авторов проекта, инженер Google Анураг Ачария. –

БЛОГОСФЕРА

«Подкаст на OGL.RU»

http://ogl.ru/project/podcast

Кому читать:
геймерам-дислексикам, а также тем бедолагам, у кого зрение давным-давно посажено играми.

Похоже, Россия пала-таки жертвой так называемых подкастов, и они осваивают все новые сайты Рунета. Если кто забыл, то эта странная аббревиатура образована из двух слов iPod («ай-под» - популярный плеер) и broad-casting (широковещательные передачи). Суть подкаста очень проста – это MP3-файл, в котором энтузиаст какой-либо тематики, под музыку или без оной, излагает свои взгляды на события, комментирует проблемы или иным образом «самовыражается». Файл можно загрузить в iPod или другой MP3-плеер и прослушать в любое удобное время, например, по дороге в школу или на работу. Пользоваться подкастами, размещенными на «правильном» сайте, удобно. Существуют утилиты, способные в автоматическом режиме следить за обновлениями и, по мере необходимости, скачивать свежие выпуски на компьютер. Вот и OGL.ru решил не отставать от прогрессивного человечества, и теперь на портале появились подкасты на игровую тематику.
О чем же тут говорят? Какая онлайновая игра была первой? И какая будет последней? Сколько платят киберспортсменам? Автор подкаста, Сергей «Raydon» Шевров, выбирает горячие темы. А начиная с 3-го выпуска у слушателей есть шанс выиграть в конкурсе игру Fallen Lords: Condemnation.

Сообщество любителей Футбола

http://community.livejournal.com/ru_football

Кому читать:
любителям спортивных симуляторов и российским болельщикам, держаться подальше – «падонкам» и «удаффам».

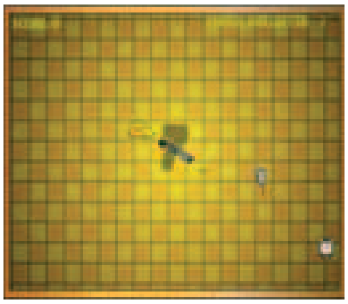
Самое интересное в блогосфере – коллективные дневники. Если повезет и вокруг ресурса сложится сплоченное сообщество, то его страницы наполнятся остроумными комментариями, ценными наблюдениями, бурными дискуссиями и свидетельствами очевидцев.
Именно таков созданный в 2003 году ru_football – сообщество 1725 русскоговорящих любителей игры, разбросанных по просторам ЖЖ. Это своеобразная нейтральная территория, на которой болельщики встречаются «просто как люди», без оглядки на клубные пристрастия и, соответственно, без вытекающих из этих оглядок последствий. Коллективный блог жестко модерируется, за провинности выносятся предупреждения (желтая и красная карточка), что приводит к отлучению нарушителя от ru_football на одну или две недели. Впрочем, модераторы тут не зверствуют – бурные и затяжные дискуссии в порядке вещей. Да и участники сообщества ru_football – люди крайне интеллигентные и вежливые, лишь изредка позволяющие себе дружеское подтрунивание в адрес идейных оппонентов.

Мини-игры. Наш выбор

«КАЖДОЙ СЕСТРЕ ПО СЕРЬГЕ!» – ТАКОВ ЛОЗУНГ СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКИ МИНИ-ИГР. НЕПРОСТОЙ КВЕСТ И ХИТРАЯ ГОЛОВОЛОМКА СОСЕДСТВУЮТ С АЗАРТНЫМ ШУТЕРОМ С ГРОМКИМ ИМЕНЕМ И НЕСЛОЖНОЙ АРКАДОЙ С ГЛОБАЛЬНОЙ ТАБЛИЦЕЙ РЕКОРДОВ. НАДЕЕМСЯ, КАЖДЫЙ НАЙДЕТ СЕБЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ ПО ВКУСУ...

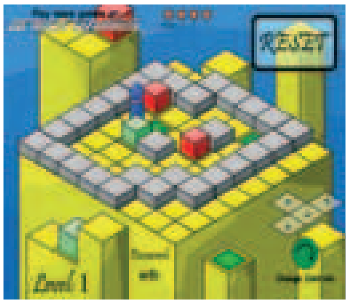
BAT AND MOUSE 2
www.2flashgames.com/f/f-453.htm

Вы как серая мышка охотитесь за кусочками сыра, избегая разнообразных орудий убийства – бейсбольной биты, наковальни, копья и т.п. Мышка бегает очень быстро, и это ее главный козырь. Также не забывайте подбирать часы – они на какое-то время замедляют противника.



ISOMETRIC SOKOBAN
www.armorgames.com/games/isometricsokoban_popup.html

«Сокобан» в переводе с японского означает «кладовщик», и именно так с 1980 года называют класс головоломок, в которых требуется упорядоченно разместить разнотипные предметы. Эта флэшка – копия первого сокобана, 52 уровня которого впервые были созданы компьютером.



UNREAL FLASH
www.ugoplayer.com//games/unrealflash.html

Настоящий шутер на флэше – азартный, шумный, со всеми положенными режимами (арена, deathmatch), обучающей миссией, сменой оружия, бонусами и выбором уровня сложности. Единственное отличие от «старшего» брата – отсутствие «объема», иными словами, игра полностью двухмерна.



TITANIC 1
www.gotfuturama.com/Games/flashgames/titanic1.dhtml

Герои мультсериала «Футурама» от Мэтта Гронинга, автора Симпсонов и Life In Hell, предстают перед нами в официальном космическом квесте. Решить загадки пытается бедолага Фрай, а одноглазая Лила и робот Бендер отвлекают его болтовней и лишь иногда помогают советом.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal http://www.livejournal.com	(47 тыс. записей/день, +4 тыс.)
2.	LiveInternet http://www.liveinternet.ru	(20 тыс. записей/день, -4 тыс.)
3.	Diary.ru http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru http://blogs.mail.ru	(7 тыс. записей/день, без изменений)
5.	RC-MIR.com http://weblog.rc-mir.com	(5 тыс. записей/день, +1 тыс.)
6.	Дамочка.ру http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета http://planeta.rambler.ru	(1 тыс. записей/день, без изменений)

Потрясающе наблюдать, как человеческое поведение и чувства менялись на протяжении времени».
По его словам, на сегодняшний день самая старая история, хранящаяся в архиве, датирована серединой XVIII века, в то время как поиск по текущим новостям у Google ограничен 30 днями.
Пока поиск по архиву новостей существует только на американском сайте Google, но компания собирается вскоре запустить эту услугу и на своих локализованных сайтах.

Домен RU – больше 600 тыс. имен

7 апреля 2006 года, в качестве подарка на свой день рождения, домен RU преодолел планку в 500 тыс. доменов второго уровня. А уже в начале сентября число зарегистрированных доменов второго уровня в национальном домене России RU достигло 600 тыс. При сохранении таких темпов роста к концу этого года в зоне RU будет уже около 700 тыс. доменов.
Впрочем, впечатляющие темпы роста не должны обманывать – зоне RU далеко до лидеров по абсолютным показателям. Скажем, в DE (национальном домене Германии) зарегистрировано около 10 млн. доменов, и это второй результат после глобального домена COM.
За Германией идет Великобритания (4.5 млн. доменов UK).
на четвертом месте – Голландия (2 млн. доменов NL). Тут, правда, стоит отметить одну особенность: два миллиона доменов приходится лишь на 17 миллионов голландцев, что выводит эту страну в мировые лидеры по показателю «число доменов на душу населения».
По абсолютному показателю с Россией сравнима Франция (617 тыс. доменов FR), однако население этой страны примерно в 2.5 раза меньше нашего.

Русский дом «дримеров» и «фанбоев». Sega приглашает

Говорите, Dreamcast умерла еще 5 лет тому назад? Что-то не верится – в Интернете хватает сайтов разработчиков, модеров, выставок и номинаций, посвященных первой консоли третьего поколения. Выходят новые самодельные игры, наконец, развивается великий проект www.dreamcast-scene.com, объединивший англоговорящих фанатов Sega и даже выпускающий для них журнал - DreamOn magazine.
А что же Рунет, отстал навсегда?
К счастью, нет – в России и СНГ хватает энтузиастов позаброшенной Sega'ой консоли. Еще в 2005-ом DC Fan (http://www.dcfan.narod.ru) обратились к нам с петицией, мол, «пишите о новых играх для Dreamcast». Тогда мы пообещали и не написали, но проект на заметку взяли. И вот сегодня, в конце 2006-го с удовольствием подтверждаем: Егор Бутенко a.k.a Shining Lord и его команда «двигают» DC Fan в правильном направлении.
DC-новости, даты релизов новых коммерческих и любительских проектов, обзоры эмуляторов, забавные заметки типа «25 вещей, которые должен сделать Дример» дополнены оживленным форумом (300 тем, около 5000 сообщений). Есть ссылки на сайты по DC-программированию и места, откуда можно скачать новые утилиты и игры. Если вас мучает ностальгия по Dreamcast и вы хотите оказаться в сообществе единомышленников – загляните сюда, не пожалеете. СИ

Бесплатная браузерная игра номера

OGAME

- ЖАНР: онлайновая космическая RTS
- РАЗРАБОТЧИК: GAMEFORGE GMBH
- ОНЛАЙН: http://www.ogame.org

ВЕРДИКТ 7.5



Этот немецкий проект пустил в Рунете весьма длинные «корни»: помимо официального и менее населенного русского зеркала (http://www.ogame.ru), имеется немало фанатских сайтов (http://oigra.com, http://ogame.km.ru, http://solaris-9.net.ru), чатов (http://ogame.mpchat.com) и даже рассылок.
OGame – типичный представитель своего жанра. Игрок, выступающий в роли Императора, получает под начало планету и возможности по строительству производственных зданий, энергостанций и шахт. Для создания каждого строения, юнита или защитного сооружения требуется что-то свое. Например, для строительства верфи необходима фабрика роботов второго уровня. Еще нужно проводить исследования и совершенствовать имеющиеся технологии, так вы получите возможность строить транспорт и нападать на соседей или колонизировать еще незанятые планеты.
Что же в OGame особенного? Прежде всего, рейтинг и защита начинающих игроков (newbie protection). Это взаимосвязанные понятия, определяющие игровое равновесие. Вот как это работает. Положим, вы построили флот и за это заработали очки в рейтинг. Но одновременно провели исследования, создали юнит «Колонизатор» и побежали основывать колонию. Однако при строительстве колонии Колонизатор разрушается, и очки из рейтинга вычитаются.
Плохо? Отнюдь. Таким образом, вы не слишком поднимаетесь в рейтинге, что дает гораздо больший выбор целей для атаки, причем из числа находящихся под newbie protection, а значит не слишком сильных. Игра не потребляет много трафика, а ходы пересчитываются каждый час. Новичку лучше начать знакомство с OGame в молодой Вселенной, т.е. с сервера с самым большим порядковым номером.

Splinter Cell: Тайные ресурсы Сети

АГЕНТ СЭМ ФИШЕР ИЗ СЕКРЕТНОГО THIRD ECHELON ДЕЙСТВУЕТ СКРЫТНО. ПОДОБНО ТОБИАСУ РИПЕРУ, ОН НЕЙТРАЛИЗУЕТ ОХРАНУ И ДВИЖЕТСЯ К ЦЕЛИ УКРАДКОЙ И НЕЗАМЕТНО. ХАОТИЧНАЯ СТРЕЛЬБА ИЗ АВТОМАТА И ТОТАЛЬНАЯ ЗАЧИСТКА ВРАЖЕСКОЙ БАЗЫ – НЕ ЕГО СТИЛЬ. ДОЗОРНЫХ, ПОЧУЯВШИХ НЕЛАДНОЕ, СЭМ ОБЕЗВРЕДИТ ЛОВКИМ УДАРОМ ПО ЧЕРЕПУ, ВЕДУЩИМ К ПОТЕРЕ СОЗНАНИЯ, НО НЕ ЛИШАЮЩИМ ЖИЗНИ. ЕСТЕСТВЕННО, ОН НЕ ОСТАВИТ НИКОГО ВАЛЯТЬСЯ НА ВИДНОМ МЕСТЕ, А ОТТАЩИТ «СПЯЩЕГО» В ТЕМНЫЙ УГОЛ. ПИСТОЛЕТ, КОТОРЫЙ НОСИТ СЭМ, НЕ БОЛЕЕ ЧЕМ ПОДСТРАХОВКА. ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ ЕГО ДОСТОЙНО ПРИМЕНИТЬ – УСИЛИТЬ УДАР ПО ГОЛОВЕ ИЛИ ВЫРУБИТЬ КАМЕРЫ СЛЕЖЕНИЯ, ПОСЛАВ ПУЛЮ В НУЖНУЮ ТОЧКУ. КОНЕЧНО, НЕ ОШИБАЮТСЯ ЛИШЬ ПРОФЕССИОНАЛЫ. НО ЗЕЛЕНОГЛАЗЫЙ СЭМ ФИШЕР – КАК РАЗ ИЗ ИХ ЧИСЛА. ПОНЯТНО, ЧТО КРУТОМУ ПАРНЮ, А ТАКЖЕ ИГРЕ, В КОТОРОЙ ОН ЗАДЕЙСТВОВАН – SPLINTER CELL, – ПОСВЯЩЕНО НЕМАЛО СЕТЕВЫХ РЕСУРСОВ. ПОПРОБУЕМ ВЫБРАТЬ ИЗ НИХ ЛУЧШИЕ.

Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

1 3dretreat славен не дизайном, а новостями.

2 Splinter Cell HQ располагает к долгому чтению. Особенно о самой первой Splinter Cell.

3 Похоже, мрачный дизайн Spy Ring должен намекнуть на угрюмый дух следующей части игры.

4 Официальная страничка игры – стильная, красивая и слегка «убитая» дизайном. Ориентироваться тут непросто!

Официоз? Неплохо…

Официальная страничка Splinter Cell (http://splintercell.uk.ubi.com) на сайте издателя, Ubisoft, удачна как никогда. Стильный «темный» дизайн, как нельзя лучше соответствующий духу игры, выгодно оттеняет солидное информационное наполнение. Вы всегда задавались вопросом: что такое Third Echelon и кто такой Сэм Фишер? На сайте есть все нужное, включая биографические данные каждого персонажа! Новостной блок прекрасен, советуем почитать дневники девелопров – люди, трудящиеся над Splinter Cell, много шутят и не боятся делиться планами о проекте.
В разделе Downloads «вкусностей» маловато, в основном трейлеры всех частей сериала, включая грядущую Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent. Но при желании можно отыскать и кое-что интересное. Скажем, Ubisoft опубликовала аудио-интервью (http://media.ubi.com/emea/music/splintercell4/music/SCDA_music_interview.mp3) с Ромейном Хисом (Romain His), человеком, отвечающим за озвучку. А для примера нам дали послушать сразу несколько мелодий из Double Agent (http://media.ubi.com/emea/music/splintercell4/music/SCDA_menu_theme.mp3, http://media.ubi.com/emea/splintercell4/music/SCDA_jail_infiltration.mp3). Не упустите шанс, насладитесь музыкой первым!

Но фанаты шагают впереди!

Отдав должное первоисточнику, обратимся к фанатским ресурсам. Страничка на 3dretreat.com (http://splintercell.3dretreat.com) привлекает нас новостным блоком, упор в котором сделан на свежие публикации о Splinter Cell. Например, только здесь я нашел ссылку на замечательный некролог (http://www.computerandvideogames.com/article.php?id=144405) проекта Chaos Theory, 3-ей части сериала, написанный Метью Ферландом (Mathieu Ferland), продюсером игры. В общем, только ради новостей заглядывать сюда стоит.
Ресурс Splinter Cell Headquarters еще богаче полезной информацией. Новостей тут поменьше, да и появляются они попозже, зато остальное!..
На каждую часть игры здесь имеются: биографии персонажей, подробные сюжетные выкладки, описания уровней и приемов, а также используемых Сэмом Фишером «агрегатов». Кстати, информации о самой первой Splinter Cell здесь больше, чем обо всех остальных сериях вместе взятых! Есть и краткий FAQ, и полноценное прохождение (http://www.splintercellhq.com/?p=sc_walkthroughs), в котором, похоже, нет ошибок (!), советы с подсказками и даже страничка о модификациях игры. На нее советуем обратить особое внимание: вы ведь наверняка хотите знать, как переназначить клавиши, кото-

Wikipedia vs. Сэм Фишер

В онлайновой Wikipedia, которая знает все обо всем, сведений о Splinter Cell кот наплакал. Даты выхода всех частей, общая информация о том, кто такой Сэм Фишер, список персонажей с краткими описаниями – и больше ничего.
Вернее, почти ничего. Обнаружилась здесь и изюминка. В частности, лишь благодаря онлайновой энциклопедии можно узнать, что по мотивам Splinter Cell, оказывается, снимали фильм. Режиссером и продюсером выступал Питер Берг (Peter Berg), сценаристом – Джей Ти Петти (J.T.Petty).
Увы, летом 2005 года оба покинули проект, и компания Paramount Pictures продала права студии DreamWorks. А вскоре компания Viacom, подразделением которой является Paramount, приобрела… ту самую DreamWorks! В результате этих пертурбаций о фильме напрочь забыли, и последние известия о нем датируются прошлым годом. Печально…

Всегда задавались вопросом, что такое «Третий эшелон» и кто такой Сэм Фишер? Вы узнаете ответ!

Мы знаем, где лежат файлы

К сожалению, видеороликов, патчей и модификаций к Splinter Cell не очень много. И если в отсутствии заплаток можно разглядеть хорошее (игра-то, выходит, очень надежна!), то остальное не может не огорчать.
Впрочем, стоит заглянуть на популярный и профессиональный Filefront.com. На страничках Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory (http://software.filefront.com/SEARCH/;1122;/Software_Information.html) и Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (http://software.filefront.com/SEARCH/;3364;/Software_Information.html) можно найти демо-версии, охапку свежих трейлеров, в том числе и эксклюзивные, и несколько полезных модов.


1


2



рые, по замыслу разработчиков, всегда отвечают за определенное действие? Кроме того, не обошлось без раздела интервью: на Splinter Cell Headquarters есть ссылки на семь материалов подобного толка. Не радует только, что страничка самопроизвольно обновляется каждую минуту…
Форумы же (http://www.splintercellhq.com/forums) бурлят. 2333 участника, 3712 активных тем и 41526 (да-да, мы не ошиблись – больше сорока тысяч!) сообщений. Один из дочерних сайтов Gamespy, Planet Rainbow Six (http://www.planetrainbowsix.com), посвящен двум игровым сериалам – не только присутствующему в названии Rainbow Six, но и Splinter Cell. Ничего странного: ведь сюжеты для всех этих игр пишет небезызвестный Том Клэнси. Освещаются здесь лишь две части истории о Сэме Фишере – вторая (http://www.planetrainbowsix.com/games/pandoratomorrow) и третья (http://www.planetrainbowsix.com/games/splintercell/chaostheory). Информации, к сожалению, не так много: биографии персонажей, сведения о многопользовательском режиме – в общем, стандартный набор. Зато тут есть огромный ассортимент видеороликов из Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory! Не забудьте посмотреть.
Наконец, поддерживаемое Ubisoft сетевое сообщество Splinter Cell (http://www.spyring.net). Новости здесь появляются вовремя, что и неудивительно. Также исправно ведутся опросы: к примеру, сейчас разработчиков интересует, рекомендовали ли вы четвертую часть сериала своим друзьям? Есть тут и форумы, правда, не слишком населенные, и много чего еще. Увы, для полного доступа ко всей информации требуется регистрация. Но потратить на нее 5 минут, если, конечно, Splinter Cell для вас – не пустой звук, вы прямо-таки обязаны.

Последствия маскировки?..

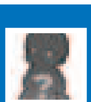
Скрываться секретным агентам – не привыкать. Вон, Тобиасу Риперу даже сайтов почти не посвятили. Думаю, боятся. Ведь если написать что-то плохое, то есть вероятность оказаться жестоко наказанным. Не знаю, верна ли эта теория, но от правды не убежишь: ресурсов, посвященных столь популярным сериалам, как Hitman и Splinter Cell, в Сети раз-два и обчёлся. Подозрительно, не так ли?..



Address СИ://ОНЛАЙН



Уголок новичка



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

frenkprogamer@mail.ru:

Здравствуйте! Подскажите, пожалуйста, как перевести музыку из формата .bin в формат .mp3? Александр Ющишен.

О: Когда вы копируете дорожку с караоке-диска, то она обычно сохраняется как .bin-файл. Это большие файлы приблизительно в 40-50 Мбайт и состоят из двух компонентов: текстового файла, в котором закодирована графика, и .wav-файла с музыкой. Последний как раз и определяет итоговый размер .bin-файла. Понятно, что извлечь музыку из .bin-файла можно, разделив его на составляющие, а затем для компактности перевести формат .wav в .mp3. Проще всего это сделать какой-нибудь специализированной утилитой, например, MP3+G Toolz 4 (http://www.activeaspsoftware.net/default.aspx?p=downloads&DownloadHostedURL=MP3GToolz4Setup.msi). Она переведет .bin-файл в формат MP3+G. По умолчанию это ZIP-архив, который содержит 3-4-мегабайтный .mp3-файл (искомая музыка) и относительно небольшой .cdg-файл (графика). Очень подробные, иллюстрированные и конкретные объяснения по конвертации караоке-форматов, созданию дисков, их архивации и т.п. есть на сайте «Песочницы Караоке» (http://www.karaokeplayground.co.uk).
Если же из .bin-файла вы хотите сделать видеоролик, то для этого потребуются другие утилиты, скажем, программа с длинным названием: Power CD+G to Video Karaoke Converter (http://www.powerkaraoke.com/download/cdgtovideoconvertersetup.exe). Кстати, она же может конвертировать любые караоке-файлы в видеоформат, доступный для проигрывания популярным плеером iPod.

den29ext1@mail.ru:

У меня завелся вирус, он называется как-то странно: «not-a-virus:Porn-Dialer.Win32.EgroupDial.x». У меня стоит Антивирус Касперского Personal, версия 5.0.144. Но он его почему-то не определяет, показывает, что все в норме. Пробовал удалять его с помощью Ad-Aware SE Personal, но вирус опять восстанавливается, как только я выхожу в Интернет или перезагружаюсь. Как мне от этой напасти избавиться? Денис Анисимов.

О: Porn-Dialer – это программа дозвона на платные порноресурсы. С точки зрения антивируса – это обычное приложение Windows (EXE-файл, размером в архиве от 37 Кбайт до 88 Кбайт в распакованном виде). После запуска вредная «звонилка» копирует себя в корневой каталог Windows и прописывается в ключах автозапуска системного реестра. Именно поэтому она и восстанавливается каждый раз после перезагрузки.
К счастью, непосредственного вреда системе данная программа не наносит. Но в случае неконтролируемого использования может привести к реальному финансовому ущербу, совершая несанкционированные пользователем дорогостоящие международные телефонные звонки на платный порноресурс. Немного утешает то, что «звонилка» информирует пользователя о своих действиях и имеет вполне корректную процедуру деинсталляции.
Помочь беде можно так. Попробуйте найти и вручную удалить EXE-файл «звонилки» из корневого каталога Windows (возможно, это cmb_243461.exe, он же Girls.exe или Instant Access.exe), а затем почистите систему той же Ad-Aware SE Personal. Зловредная программа должна исчезнуть.

alex1990@mail.ru:

Здравствуйте. В 13 номере «Страны ИГР», в разделе Онлайн (стр. 141) рассказывается о программе «Шарманщик 1.0». Описание меня заинтересовало, но по указанной ссылке я не смог ее найти. Не поможете ли? Alex.

О: Попробуйте вот эту ссылку - http://download.ware.ru:8080/win/9146_Sharman_v1.0.exe. На момент написания ответа она была вполне работоспособна.

murzik81@chat.ru:

Уважаемый Онлайн, я скачала из Интернета мод для Heroes of Might and Magic V, который не позволяет компьютеру читерствовать. После распаковки у меня появился файл cpunocheat.pak и текстовый файл на английском. В тексте, как я поняла, указано, что мод нужно положить в некую H5/data folder или использовать какой-то mod manager. Как же все-таки установить античитерский мод? Хочу наконец выиграть у компьютера! Марина.

О: Действительно, существует No Cheat мод, который убирает некоторые бонусы у компьютерного AI, после чего успешно завершить кампанию становится легче. Большинство модов распространяется в формате .pak. Неопытному пользователю проще всего устанавливать (и удалять) такой файл при помощи любого Менеджера модов. В этом случае программе достаточно указать папку, в которой установлены «Герои Меча и Магии V», после чего операции с модами (активация, отключение, проверка на конфликты, поиск имеющихся модов) выполняются за пару щелчков мыши. Вполне работоспособен Elrath's Mod Manager (http://www.elrath.com/downloads.php), который мы вам и советуем.

kilsss@mail.ru:

Здравствуйте! Может, вопрос и не по адресу, но где мне найти для кланового сайта готовую гостевую книгу? Интересную какую-нибудь и попроще в управлении. Дело в том, что я в скриптах не очень секу. Гриша Killer.

О: Вам стоит воспользоваться услугами стороннего сервиса, для начала – бесплатного. В том случае у себя на сайте вы укажете лишь ссылку на гостевую книгу, а вся ее программная «начинка», хостинг и архив сообщений – забота соответствующего провайдера. Не считайте это рекламой, но для начала попробуйте организовать «гостевуху» на Borda.Ru – это сервис по созданию форумов и гостевых книг. Сервис предоставляет возможность пожизненного хранения любого количества сообщений, бесплатное резервное копирование и не вешает рекламные баннеры. Из полезных опций – система поиска двойников и бана нарушителей, регистрация участника при отправке первого сообщения и т.п.
Никакой особой регистрации вам тут не потребуется, достаточно зайти на сайт по ссылке http://www.borda.ru/?0, ввести домен третьего уровня (часть адреса гостевой книги), указать пароль администратора и отметить пункт «Гостевая Книга» (или «Форум»). После этого гостевая книга автоматически создастся на домене http://ваше_название.fastbb.ru, где «ваше_название» и есть тот самый домен третьего уровня. Теперь на своем сайте указываете этот адрес, и ваши посетители могут начинать заполнять новую гостевую книгу остроумными записями.

pshein@mail.ru:

Я привык использовать в браузере Opera «жесты». Могу ли я научить им стандартный Internet Explorer в офисе? Или это невозможно в принципе? Ослик ИА.

О: Честно говоря, лично мне «язык жестов» Opera так и не дался, по-моему, привычнее и быстрее пользоваться кнопками и меню. Но если кому-то удобнее прокручивать и выделять текст, переключаться между окнами, отправлять документ на печать и выполнять массу других действий с помощью определенных движений мыши (или «рисунков на экране»), то Internet Explorer тоже их может освоить. Для этого придется установить специальный плагин – например, обладающий русским интерфейсом и понимающий более 80 жестов StrokeIt (http://www.tcbmi.com/downloads/ZM17ETI/strokeit/StrokeIt_9_5.exe) или англоязычный Mouse Gesture for Internet Explorer (http://www.ysgyfarnog.co.uk/utilities/mousegestures/mousegestures.exe). Обратите внимание, что для установки плагина на офисном компьютере вам, возможно, понадобятся права с высоким доступом или, при отсутствии таковых, помощь системного администратора. После инсталляции в меню Tools появится пункт для настройки новых возможностей самого массового браузера. СИ

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

ФЭНТЕЗИЙНЫЙ ЭКШЕН НА ДВИЖКЕ HALF-LIFE 2 ВДОХНУЛ ЖИЗНЬ ВО ВСЕЛЕННУЮ MIGHT AND MAGIC

GAMES CONVENTION

РЕПОРТАЖ С КРУПНЕЙШЕЙ ЕВРОПЕЙСКОЙ ВЫСТАВКИ

КИБЕРЖЕНЩИНА ТВОЕЙ МЕЧТЫ

ЧТО ДУМАЮТ ДЕВУШКИ О ГЕРОИНЯХ СОВРЕМЕННЫХ ИГР?

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS

РАЗРАБОТЧИКИ ИЗВЕСТНОГО ТАКТИЧЕСКОГО ШУТЕРА ОТПРАВИЛИ СПЕЦНАЗ В ГОРОД ГРЕХОВ

ROME: TOTAL WAR – ALEXANDER

ОТ ГРЕЦИИ ДО ИНДИИ – ВЕЛИКИЙ ПОХОД АЛЕКСАНДРА МАКЕДОНСКОГО



В КАЖДОМ НОМЕРЕ 2 ПОСТЕРА И 2 НАКЛЕЙКИ!





ДВА ДВУХСЛОЙНЫХ **DVD** ОБЩИЙ ОБЪЕМ **17 GB**!

А ТАКЖЕ

ПРЕВЬЮ: Armed Assault, Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade, Tom Clancy's Rainbow Six Vegas, LotR: The Battle for Middle-earth 2 - The Rise of the Witch-king, Pro Evolution Soccer 6, Test Drive Unlimited, Caesar 4, Sid Meier's Railroads!, You are empty, «Полный Привод: УАЗ 4x4», Warfare, «Не Время для Драконов», «Герои Уничтоженных Империй», XIII Век, Frater...
РЕЦЕНЗИИ на Sid Meier's Civilization 4: Warlords, Rome: Total War - Alexander, NFL Head Coach, Th3 Plan, «Сибирский Конфликт: Война Миров», «Место преступления: Три измерения убийства», CivCity: Rome, Reservoir Dogs, «Тачки», Fallen Lords: «Другой Мир», Bad Day L.A., Dropteam, Dungeon Siege 2: Broken World...
И МНОГОЕ-МНОГОЕ ДРУГОЕ!

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ДВОЕ ИЗ ЛАРЦА, ОДИНАКОВЫ С ЛИЦА

Прошел месяц после появления GeForce 7900GS. Производители уже успели порадовать покупателей новыми видеокартами на базе этого чипа. Интересно, что себестоимость этих карт остается невысокой, а потому они пришлись по карману многим пользователям.

Больше всех отличилась компания Galaxy, выпустив одну и ту же карту в двух вариациях: одну с охлаждением от Zalman, другую – от Cooler Master. Обе видеоплаты оснащены 256 или 512 Мбайт памяти GDDR3. Номинальная частота работы: 1500 МГц. Ядро же функционирует на 540 МГц, что почти на 100 МГц выше штатного значения GeForce 7900GS.



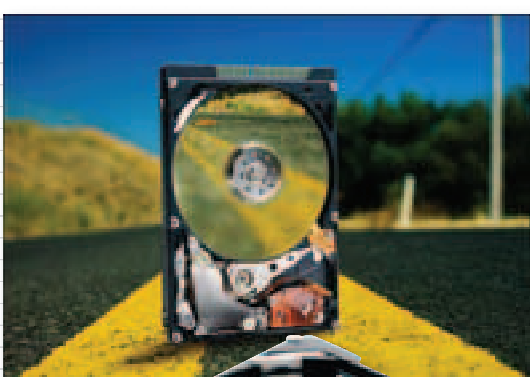
ДОЛГОЖДАННЫЙ НОВИЧОК

Анонс долгожданного процессора от Intel все-таки состоялся. Модель Celeron D 360 с тактовой частотой топового представителя семейства 90/65-нм процессоров на ядре Cedar Mill составляет 3,46 ГГц. Новый Celeron D оснащен 512 Кбайт кэша второго уровня, шиной FSB частотой 533 МГц и работает в разъеме LGA775. Процессор выполнен по нормам 65-нм техпроцесса и поддерживает технологию Intel Extended Memory 64 и Execute Disable Bit. Цены на новинку должны быть весьма приемлемые, учитывая разумный подход Intel к стоимости бюджетной серии Celeron.



БРОНЕБОЙНЫЕ ВИНТЫ

Для работы в самых экстремальных условиях компания Hitachi Global Storage Technologies выпустила новую серию ударопрочных винчестеров. В жестких дисках серии Endurastar обе модели (J4K50 и N4K50) оснащены не только системой понижения вибрации, но имеют расширенный температурный рабочий диапазон при максимальном объеме 50 Гбайт – больше не позволяет конструкция. J4K50 способен работать при температуре от -30 до +85 градусов, а N4K50 от -16 до +70 градусов. При пониженных температурах старт механизмов обеспечивают FDB-моторы (Fluid Dynamic Bearing). Высоты, на которых J4K50 и N4K50 могут полноценно функционировать: -300 до 5000/3000 метров относительно уровня моря. Накопители выдерживают вибрации до 3 G и резкие кратковременные удары до 800 G. Толщина – 9,5 мм, масса – 97 грамм. Новинки появятся в продаже в первом квартале 2007 года.

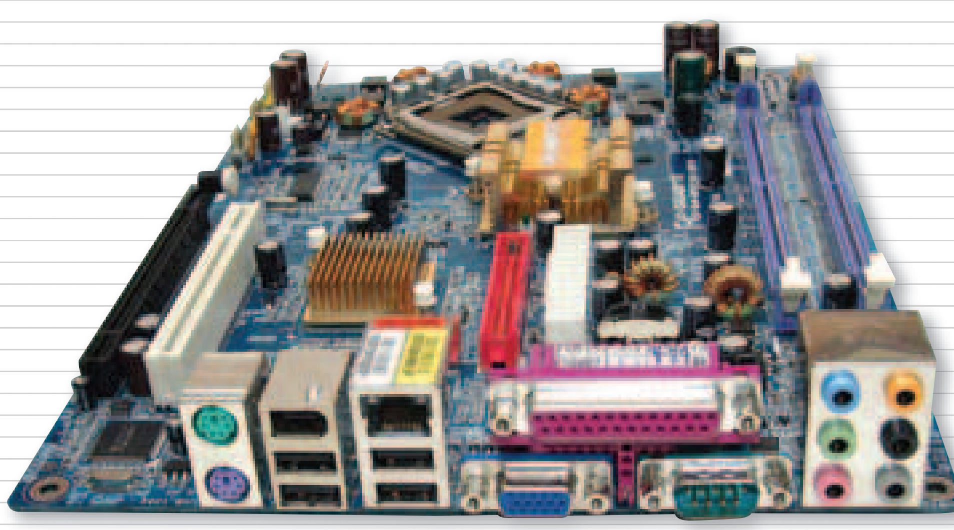




БУДУЩЕЕ BTX

Форм-фактор BTX уже не актуален! Кто бы мог подумать, что тепловыделение современных процессоров резко снизится и новый форм-фактор, казавшийся таким перспективным, утратит все свои преимущества. Именно поэтому корпорация Intel приняла решение отказаться от выпуска новых материнских плат формата BTX, предназначенных для розничного рынка вплоть до конца 2007 года. Тем не менее, уже существующие продукты продолжат выпускаться, равно как и будут предлагаться BTX-решения для OEM-партнёров Intel.

Возможно, в будущем мы увидим BTX-корпуса в четырехъядерных системах с поддержкой SLI и Quad SLI – предлагать эффективную замену для ATX придется так или иначе!



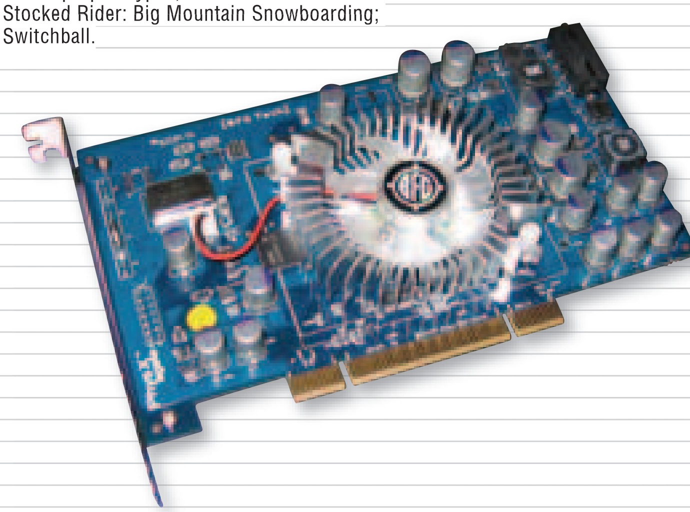
НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО...

Не так давно GeCube показала RX1300XT Platinum Edition. Решение представляет собой ATI Radeon X1300XT (GPU RV530, 12 пиксельных и 5 вершинных процессоров) с увеличенными до 550 МГц и 1,3 ГГц частотами ядра и памяти. Общий объем GDDR3 составляет 256 Мбайт, ширина шины данных 128 бит. В итоге получается ускоритель по своим характеристикам скорее похожий на Radeon X1650 Pro, нежели на Radeon X1300XT. Зачем производителям выпускать «платиновые» версии более дешевых продуктов – не понятно. Не ясна и стоимость таких карточек. В Японии карты серии Radeon X1300XT можно купить за $89 долларов, а на базе Radeon X1650 Pro уже за $99. Сколько будет стоить новый GeCube RX1300XT Platinum Edition, сказать сложно. Справедливости ради заметим, что новинка поддерживает весь спектр современных технологий: DirectX 9.0, Shader Model 3.0, HDR, CrossFire, Avivo, ускорение воспроизведения видео в форматах MPEG-2, MPEG-4, DivX,WMV9, VC-1 и H.264.



УРОКИ ФИЗИКИ

На прилавках появились первые физические ускорители AGEIA PhysX в исполнении BFG. Напомним, что ASUS планирует выпустить модификацию с 256 Мбайт памяти. Таким образом, число общее число моделей на базе AGEIA PhysX, предлагаемых в России, достигает трёх. Японским же покупателям повезло несколько больше, так как в конце октября на местном рынке появится плата ELSA PHYNITE X100. Эта плата не отличается от аналогичных продуктов ASUS и BFG: она имеет 128 Мбайт памяти типа GDDR-3 и оснащается 128-битной шиной с интерфейсом PCI.
Вот полный список игр, прошедших оптимизацию для работы с ускорителем AGEIA PhysX:
* Tom Clancy‘s Ghost Recon Advanced Warfighter;
* Rise of Nations: Rise of Legends (нужен патч);
* Bet on Soldier: Blood Sport (нужен патч);
* Bet on Soldier: Blood Of Sahara Expansion Pack;
* CellFactor: Combat Training;
* City of Villains (нужен патч);
* Gunship Apocalypse;
* Stocked Rider: Big Mountain Snowboarding;
* Switchball.



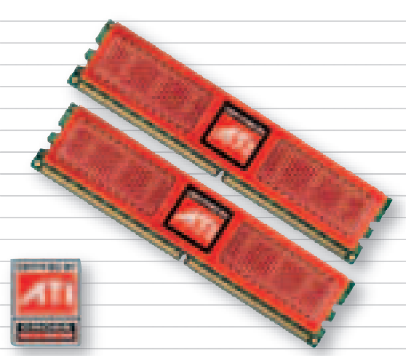
ТЕПЕРЬ И В РОССИИ

5 сентября состоялось торжественное мероприятие, посвящённое завершению строительства подмосковного завода LG Electronics в поселке Дорохово Рузского района. На мероприятии присутствовали более 500 гостей. Под новый завод отведена территория в 50 гектаров. Сейчас на ней располагаются 4 корпуса: в первых двух будут производиться домашние кинотеатры и телевизоры, холодильники и стиральные машины. В двух других корпусах трудятся 7 компаний-партнёров LG, создающие комплектующие для продукции LG. В 2007 году планируется построить ещё 2 корпуса. Будем надеяться, что следом за телевизорами и стиральными машинками в России станут производить компьютерные комплектующие (оптические DVD-приводы, мониторы) и ноутбуки.



СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ...

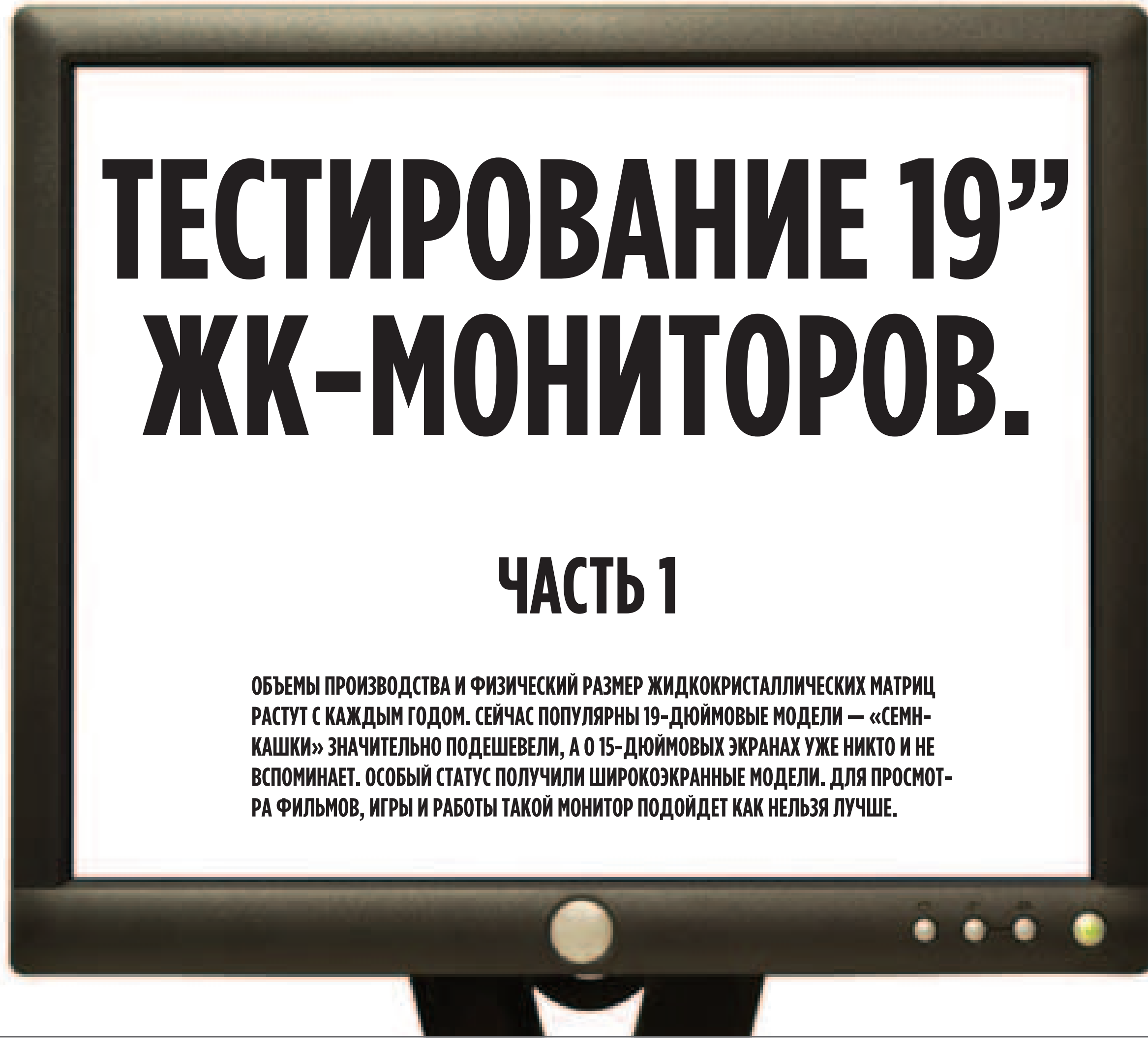
Компания OCZ представила специальные модули памяти, сертифицированные для работы в системах с CrossFire. Модули OCZ PC2-5400 ATI CrossFire Certified доступны в вариантах от 1 до 2 Гбайт и работают с задержками 4-4-4 на частоте 667 МГц. Чтобы покупатель не перепутал новинку с другой памятью от OCZ, радиатор окрасили в красный цвет, а посредине нанесли лейбл ATI.



AMD И ATI – ДРУЖБА НАВЕК!

Появилась первая информация о предварительном распределении торговых марок ATI между будущими продуктами AMD. Напомним, что объединённая компания будет называться AMD, а потому все унаследованные продукты ATI формально тоже будут выпускаться этой корпорацией.
Как и ожидалось, все дискретные графические решения будут выпускаться под торговой маркой ATI, а вся бытовая электроника – под AMD. Чипсеты для платформы Intel получат имя ATI. Все остальные наборы системной логики будут переименованы в AMD. При этом чипсеты с интегрированным графическим ядром получат отметку Graphics by ATI.

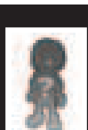




ТЕСТИРОВАНИЕ 19” ЖК-МОНИТОРОВ.

ЧАСТЬ 1

ОБЪЕМЫ ПРОИЗВОДСТВА И ФИЗИЧЕСКИЙ РАЗМЕР ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИХ МАТРИЦ РАСТУТ С КАЖДЫМ ГОДОМ. СЕЙЧАС ПОПУЛЯРНЫ 19-ДЮЙМОВЫЕ МОДЕЛИ — «СЕМНКАШКИ» ЗНАЧИТЕЛЬНО ПОДЕШЕВЕЛИ, А О 15-ДЮЙМОВЫХ ЭКРАНАХ УЖЕ НИКТО И НЕ ВСПОМИНАЕТ. ОСОБЫЙ СТАТУС ПОЛУЧИЛИ ШИРОКОЭКРАННЫЕ МОДЕЛИ. ДЛЯ ПРОСМОТРА ФИЛЬМОВ, ИГРЫ И РАБОТЫ ТАКОЙ МОНИТОР ПОДОЙДЕТ КАК НЕЛЬЗЯ ЛУЧШЕ.



Автор:
Антон Большаков
bolshakov@gameland.ru

Не поверите, но жидкие кристаллы были открыты более 100 лет назад в 1888 году! Первые серийные устройства с использованием жидких кристаллов появились лишь в начале семидесятых годов двадцатого века. Это были небольшие монохромные индикаторы для калькуляторов. За прошедшие 30 с лишним лет технология ушла далеко вперед – теперь жидкокристаллические матрицы используются повсеместно.
Принцип работы ЖК прост. Сама по себе матрица не излучает свет, она его попросту фильтрует. Источником же служит неоновая лампа подсветки. Проходя через слой жидких кристаллов, свет поляризуется, а затем попадает на специальный фильтр. Часть светового потока проходит наружу, а другая – задерживается за счет поляризации другой направленности. Так на экране монитора появляются черные и белые точки. Ситуация с цветным экраном немного сложнее, но в целом идентична примеру с черно-белой матрицей. Основной недостаток любой ЖК-матрицы – малый угол обзора. Изначально он приравнивался к 90° (по 45° с каждой стороны).
Реализовать поляризацию светового потока можно по-разному. Сегодня существует три основных способа, а точнее – технологии производства ЖК-матриц. Есть также и другие – о них мы поговорим в следующем номере.

TN+Film TFT
(Twisted Nematic + Film)

Самый распространенный тип цифровых панелей основан на технологии TN TFT или TN+Film TFT. В ее основе лежит классическая технология скрученных кристаллов. Термин Film обозначает дополнительное наружное пленочное покрытие, позволяющее увеличить угол обзора со стандартных 90° до 140°.
Когда транзистор находится в выключенном состоянии, то есть не создает электрическое поле, свет свободно проходит через точку матрицы. В этом случае молекулы жидких кристаллов находятся в своем нормальном состоянии и выстроены так, чтобы менять угол поляризации проходящего через них светового потока на 90°. Цвет светящейся точки задается специальным световым фильтром. При слабом электрическом поле молекулы немного поворачиваются, образуя на выходе точку половинной интенсивности серого цвета.
Если же транзистор генерирует электрическое поле в полную силу, все молекулы жидких кристаллов выстраиваются в линии, не поляризуя проходящий через них световой поток. Потому весь свет поглощается полностью, создавая черную точку на матрице.

IPS
(In-Plane Switching)

Технология IPS была разработана японскими компаниями Hitachi и NEC. Это своеобразный компромисс, когда за счет снижения одних характеристик цифровых панелей оказалось возможным улучшить другие. В частности – расширить угол обзора до 170°. Что же касается контрастности, то этот параметр остался на уровне TN TFT, а время реакции точки увеличилось на несколько миллисекунд!
Чтобы понять принцип работы и ключевые отличия от TN TFT, нужно обладать базовыми знаниями физики и оптики. Опустим эти моменты и перечислим основные достоинства и недостатки технологии. Из плюсов можно выделить реалистичный черный цвет и большой угол обзора. Существенных минусов у IPS нет – разве что, немного заниженный уровень контрастности. Эта технология породила целое семейство ЖК-матриц: S-IPS, SFT, A-SFT, SA-SFT и другие.

MVA
(Multi-Domain Vertical Alignment)

Наиболее перспективная технология. Разработка принадлежит Fujitsu. Дисплеи, созданные на базе MVA, отличаются широким углом обзора (до 160°) и малым временем отклика. Яркость и контрастность такого монитора одинаковы со всех сторон. Достигается это путем свободного перемещения кристаллов в матрице и разбиения фильтра на множество зон.
Основываясь на MVA, некоторые производители создали свои технологии. В качестве примера можно взять PVA от Samsung. Потенциал технологии MVA и ее клонов значителен. Их преимущество: чрезвычайно малое время отклика, высокая контрастность и правдоподобный черный цвет. Недостаток один – высокая стоимость готовых решений.

ASUS PW191

Этот монитор выполнен на базе новой широкоэкранной TN-матрицы с разрешением 1440x900 точек. Внешне PW191 очень красивый. Поверхность экрана глянцевая, что усложняет работу с монитором при ярком освещении. Справа и слева у этой модели есть встроенные динамики. Кнопки управления сенсорные с изменяемой подсветкой. Подсветка матрицы равномерная, темные полосы заметны. Как и в случае с Acer, вертикальный угол обзора меньше горизонтального. С контрастностью и яркостью у монитора все в порядке. Лишь при уменьшении этих значений пропорционально снижается гамма, а изображение становится бледным. Тем не менее, проблем с передачей полутонов на стандартных настройках нет. В этой модели реализована функция Splendid для регулировки цветопередачи и увеличения насыщенности картинки. Время реакции точки у этой TN-матрицы большое – до 35 мс. Нет и характерного для TN -матриц скачка при переходе от чёрного к белому. В целом этот монитор идентичен решению от Acer. Вся разница в дизайне, дополнительных функциях и присутствии разъема DVI-D.

ACER AL1916WS

Долгое время широкоформатные мониторы не были востребованы покупателем. Проблема заключалась в низком разрешении матрицы. Если экран с соотношением сторон 4:3 имеет разрешение 1280x1024 точек, то широкоформатный дисплей ограничивался 1280x768. В случае с телевизором это нормально, а на мониторе пользователь получает на треть меньше рабочего пространства! Недавно появился новый тип широкоформатных 19-дюймовых мониторов с рабочим разрешением 1440x900 точек. Дизайн AL1916Ws достаточно прост. Производитель позиционирует его как эконом-решение. Эта модель имеет только аналоговый VGA-вход! Подсветка матрицы равномерна, лишь сверху и снизу экрана есть едва заметные темные полосы. Углы обзора стандартны – по горизонтали честные 160°, а вот по вертикали значительно меньше. Каких-либо артефактов, приводящих к неправильной передаче светлых и тёмных тонов, нет. При изменении яркости и контрастности монитор отображает все оттенки верно. В матрице нет компенсации отклика, а потому время зажигания точки может перевалить за 30 мс. Лишь на переходах от чёрного к белому значение близко к заявленному.

NEC MULTISYNC 90GX2

У монитора есть аналоговый D-SUB (VGA) и цифровой DVI-D разъемы, а также 4-портовый USB-концентратор. При настройках по умолчанию градиентные заливки воспроизводятся хорошо, а при снижении контрастности появляются малозаметные поперечные полосы. Подсветка матрицы распределена равномерно. Цветопередача у NEC MultiSync 90GX2 добротная, разве что значение гаммы несколько снижено.
В этом мониторе используется TN-матрица с компенсацией времени отклика. Скорость работы панели высока, за исключением нескольких переходов в области светлых оттенков. Здесь время реакции точки увеличивается до 22 мс. Среднее же значение находится в районе 5-6 мс. Надо сказать, что за сумму в $550 можно приобрести хороший монитор на MVA- или PVA-матрице с функцией компенсации времени отклика. Такая модель наверняка обойдет 90GX2 с TN+Film по всем параметрам. В качестве альтернативы за эти же деньги можно купить хороший 20-дюймовый монитор.

BENQ FP93GX

Эту модель нельзя отнести к бюджетной линейке. Причина – высокая стоимость и наличие функции компенсации времени отклика. Заявленная же цифра в 2 мс позволяет называть его самым быстрым 19-дюймовым монитором. Следует заметить, что это средняя цифра результатов измерений времени перехода между различными уровнями серого (GTG – gray to gray). Реальное же время отклика точки несколько выше.
При штатных настройках градиентные заливки выглядят отлично, но с уменьшением контрастности на экране появляются едва заметные полосы. Углы обзора небольшие. Это нормально для TN-матрицы. Тестирование показало, что гамма-кривые (красная, зеленая и синяя) не идеальны. Но серьёзных проблем с цветами у монитора нет. С уменьшением значения контрастности улучшается и цветопередача, но заметить разницу невооруженным глазом пользователю не под силу. В общем и целом BenQ FP93GX – неплохой монитор, он в равной степени подходит для геймеров, домашних пользователей и офисных работников. Не стоит забывать, что для работы с текстом (черные символы на белом фоне) требуется маленькое время отклика матрицы.

	ASUS PW191	ACER AL1916WS	NEC MULTISYNC 90GX2	BENQ FP93GX
Соотношение сторон	16:10	16:10	5:4	5:4
Яркость	330 кg/м^2	300 кg/м^2	400 кg/м^2	300 кg/м^2
Контрастность	600:1	700:1	700:1	700:1
Точка	0.285 мм	0.294 мм	0.294 мм	0.294 мм
Разрешение	1440x900 точек	1440x900 точек	1280x1024 точек	1280x1024 точек
Время отклика	8 мс	5 мс	4 мс	2 мс
Тип матрицы	TN+Film	TN+Film	TN+Film	TN+Film
Углы обзора	150° по горизонтали, 130° по вертикали	160° по горизонтали, 160° по вертикали	170° по горизонтали, 155° по вертикали	160° по горизонтали, 160° по вертикали
Интерфейсы	VGA, DVI-D	VGA	VGA, DVI-D	D-Sub, DVI









HYUNDAI Q90U

Дизайн Hyundai Q90U идентичен Q19, который в точности повторяет Q17+ и Q17 соответственно. Основное отличие внутри, в характеристиках ЖК-матрицы со временем отклика 3 мс. Монитор оснащён разъемами VGA и DVI, а также USB-концентратором. Есть также гнездо для наушников и встроенные динамики. Контрастность у матрицы хорошая, да и яркость не чрезмерная. Производители обычно выставляют слишком высокую яркость, чтобы выделить свой продукт на витрине и привлечь внимание покупателя. Цветопередача у Q90U не без изъянов – изначально у этого монитора слишком холодные оттенки. Время реакции матрицы несколько выше заявленных 3 мс, а иногда и вовсе достигает 23 мс. В этом виновата технология Overdrive, которая в Q90U используется слишком активно. Пользоваться таким монитором можно как дома, так и в офисе. Правильная яркость позволит работать с текстовыми документами. Правда, по качеству цветопередачи эта модель далека от идеала и для работы с Photoshop не подойдет. А вот для игр монитор Hyundai станет идеальным решением. Если только покупателя не смутит высокая цена.

PHILIPS BRILLIANCE 190G6

Словами данный монитор не описать, его нужно увидеть. Это даже не монитор, а домашняя медиасистема. У Philips Brilliance 190G6 есть даже собственная звуковая карта с интерфейсом подключения USB! На подставке есть множество коммуникационных разъемов – аналоговый и цифровой, для подключения звука и для SCART с S-Video, композитный вход CVBS и компонентный HDTV.
В мониторе используется TN+Film-матрица с глянцевой поверхностью. Углы обзора небольшие. Есть мнение, что у других производителей TN-матрицы последнего поколения демонстрируют лучшие результаты. Качество отображения градиентов у матрицы отличное и не зависит от установленных настроек. Показатель гаммы занижен, а потому изображение на мониторе бледнее, чем должно было бы быть. При уменьшении контрастности и яркости качество картинки не меняется. В 190G6 нет компенсации времени отклика. При этом полное время отклика составляет не более 20 мс. Эта модель явно медленнее мониторов с поддержкой компенсации, но и значительно быстрее большинства моделей без оной.

SAMSUNG SYNCMASTER 940T

Новые мониторы марки Samsung выходят с завидной регулярностью. Новинка, SyncMaster 940T, построена на базе PVA-матрицы, а также имеет аналоговый и цифровой входы. Градиент на таком экране при любых значениях яркости и контрастности прорисовывается идеально. Подсветка матрицы равномерная по всей поверхности, а углы обзора (как и у всех PVA) близки к 180°! Проблемы все же есть, но их мало. На штатных настройках значение гаммы занижено – это нормально для матрицы производства Samsung. В результате изображение выглядит немного блекло. Проблема решается путем корректировки гаммы в настройках монитора. Цветопередача у SyncMaster 940T близка к идеалу, а вот работа с функцией MagicColor приводит к смещению в сторону темных цветов.
У PVA-матрицы Samsung нет функции компенсации отклика, а значит, работает она чрезвычайно медленно. Судя по тестам, время реакции точки достигает 100 мс и лишь иногда снижается до 25 мс. Рекомендовать такой монитор любителям игр и DVD просто нельзя!

VIEWSONIC VP930

Вся серия мониторов позиционируется для работы с графикой, а также в качестве игровых. Это довольно странно, если учитывать, что в VP920 применена технология TN+Film без функции компенсации времени отклика. При этом производитель открыто говорит о матрице с откликом 8 мс. На самом же деле для TN-технологии 8 мс отклика практически нереальны! Такой результат получается только на переходах от чистого чёрного на ярко белый. Во всей цветовой гамме с таким временем работают только матрицы с функцией компенсации – у VP930 ее нет.
При настройках по умолчанию монитор воспроизводит все положенные оттенки. С уменьшением яркости и контрастности монитор начинает терять тёмные оттенки. Практически на всём диапазоне переходов время отклика матрицы находится в районе 35 мс, и только в белых и черных областях цифра падает до паспортной величины. В реальности такой цвет достигается только при выкрученной на максимум контрастности монитора. Работать в таком режиме невозможно, а потому проще считать, что время его отклика не 8 мс, а где-то ближе к тридцати.

	Hyundai Q90U	Philips Brilliance 190G6	Samsung SyncMaster 940T	ViewSonic VP930
Соотношение сторон	5:4	5:4	5:4	5:4
Яркость	300 кд/м^2	420 кд/м^2	250 кд/м^2	250 кд/м^2
Контрастность	700:1	700:1	1000:1	1000:1
Точка	0.264 мм	0.291 мм	0.294 мм	0.294 мм
Разрешение	1280x1024 точек	1280x1024 точек	1280x1024 точек	1280x1024 точек
Время отклика	3 мс	8 мс	20 мс	8 мс
Тип матрицы	TN+Film	TN+Film	PVA	TN+Film
Углы обзора	150° по горизонтали, 135° по вертикали	160° по горизонтали, 160° по вертикали	178° по горизонтали, 178° по вертикали	170° по горизонтали, 170° по вертикали
Интерфейсы	VGA, DVI	VGA, DVI, SCART, S-Video, CVBS, HDTV, RCA	VGA, DVI-D	2 VGA, DVI-D

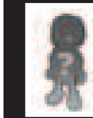








EPSON EMP-TW600



Автор:
Антон Большаков
bolshakov@gameland.ru

КИНО ПО ЗАЯВКАМ



Дизайн

Выглядит проектор стильно и необычно. Он действительно очень большой! Корпус изготовлен из белого пластика. Спереди – серебристая пластмассовая вставка и объектив. Панель управления с кнопками и индикаторами находится сверху.

Коммуникация

За исключением D4 все разъемы у проектора стандартны (VGA, RCA, S-Video, HDMI, Y/Cb/Cr). Упомянутый же вход дает возможность подключиться к источнику видеоизображения с разъемом SCART. Переходник с розетки SCART на вилку D4 идет в комплекте.



СПЕЦИФИКАЦИИ

Технология проецирования	3LCD
Матрица	0,7", активная TFT с микролинзами, 3-панельная, 16:9
Разрешение матрицы	1280x720 точек
Объектив	возможность 1,5-кратного увеличения, F2,1-2,8, f = 21,4-31,7 мм
Лампа	170 Вт UHE, E-TORL
Срок службы лампы	3000 ч в режиме малой мощности, 1700 ч в режиме высокой
Световой поток	1600 ANSI лм (режим Dynamic)
Глубина цвета	16,7 млн. цветов
Контрастность	5000:1
Диагональ проецируемого изображения	от 0,76 м до 7,6 м
Интерфейсы	композитный, RCA, S-Video, компонентный Y/Cb/Cr (Y/Pb/Pr), компонентный, D4, есть адаптер на SCART, VGA, mini D-sub 15 pin, HDMI, RS-232C, Mini D-sub 9 pin
Уровень шума	26 дБ в режимах Theatre black 1/2
Пульт ДУ	Есть
Размеры и все	406x143x327 мм и 5,2 кг
Цена	$1750

Шумовые характеристики

Этот проектор тихий. Шум от системы вентиляции не сильный и полностью поглощается звуком из колонок. В режимах Dynamic и Living Room шум максимален, а в режимах Theatre Black 1 и 2 сведен к минимуму. В остальных режимах мощность и шум сбалансированы.



Настройка

Два ребристых колесика рядом с объективом позволяют сдвигать объектив по горизонтали и вертикали. Режимов трансформации относительно немного, а цвет, яркость и фильтры можно выбрать исходя из заданных профилей. В режиме Dynamic мощность лампы максимальна, а в режимах Theatre Black 1 и 2 – минимальна.

Подведем черту

Этот проектор идеален для дома – тихий, с мощной матрицей и приятным дизайном. Использовать его можно не только для просмотра фильмов в специально оборудованной комнате, но и, скажем, для игры. Для подключения консоли, как и компьютера или DVD-проигрывателя, у EMP-TW600 есть все необходимые разъемы. Матрица может проецировать изображение с разрешением до 1920x1080 точек. На фоне всех плюсов можно выделить лишь один отрицательный момент – данная модель имеет англоязычное меню настройки.

A4TECH X718F

ДО НЕДАВНИХ ПОР В МИРЕ МАНИПУЛЯТОРОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР БЕЗРАЗДЕЛЬНО ВЛАСТВОВАЛИ ДВЕ КОМПАНИИ – LOGITECH И MICROSOFT, НО ПРИШЛО ВРЕМЯ ПЕРЕМЕН, И НА РЫНКЕ ПОЯВИЛСЯ НОВЫЙ ИГРОК – A4TECH, СО СВОЕЙ ПЕРСПЕКТИВНОЙ РАЗРАБОТКОЙ, МЫШКАМИ СЕРИИ X7. МЫ ЖЕ ПОСТАРАЕМСЯ ДЕТАЛЬНО РАЗОБРАТЬСЯ С НОВОВВЕДЕНИЯМИ, ПРИСУЩИМИ ЭТОМУ «ГРЫЗУНУ».

$17

Чем интересен?

Модель оснащена великолепным оптическим датчиком с разрешением до 2000 dpi (число проверок на дюйм поверхности), причем этот параметр можно менять «на лету» простым нажатием одной из функциональных клавиш. Кроме того, у новинки не четыре ножки, как у большинства манипуляторов, а целых шесть, что существенно улучшает плавность хода.

Данная клавиша отвечает за переключение dpi от 600 до 2000 с шагом в 200-400 dpi. Эта функция ценится профессиональными геймерами, так как количество dpi сильно влияет на чувствительность мышки, а важность этого момента в пылу боя, когда необходимо резко развернуться на 180 градусов, трудно переоценить.



Скроллер на X718F достаточно мягко переключается между позициями, но особенность его не в этом. При переключении dpi прозрачный материал, из которого исполнено колесико, меняет цвет от белого (при 600 dpi) к красному (при 1600 dpi). При максимальном значении в 2000 dpi скролл начинает светиться то красным, то желтым цветом. В темноте это выглядит крайне эффектно.

На левом боку манипулятора расположена специальная область с пористой, прорезиненной основой. Благодаря этому «ноу-хау», X718F великолепно держится в руке и никогда не выскользнет из вспотевшей ладони в самый ответственный момент.

Боковые кнопки расположены на корпусе чрезвычайно удачно. Нажатия очень мягкие и четкие. С их помощью очень удобно перелистывать web-страницы в Internet Explorer.

Яркая, выделяющаяся на фоне строгих цветов корпуса кнопка отвечает за одну из интересных «фишек» данной модели: ее нажатие равносильно тройному щелчку по левой кнопке мышки. Это нововведение чрезвычайно полезно в играх вроде Counter-Strike’а, где трех метких выстрелов хватает для того, чтобы расправиться с противником.

Интерфейс	USB + PS/2
Количество кнопок	4 + колесо-кнопка + кнопка «Тройной клик» + кнопка изменения разрешения 600-800-1200-1600-2000 dpi. Клавиши выдерживают до 8000000 кликов, программируются с помощью драйвера
Управление скоростью вращения	есть, ручной регулятор Fanmate 2
Провод	толщина 2 мм, армированный волокном, гибкий, совершенно не мешает в работе и игре
Частота обработки кадров	6500 кадров в секунду
Обработка изображения	5.8 MPх в секунду
Максимальное ускорение	до 15G
Максимальная скорость передвижения	до 1 метра в секунду
Разрешение	2000 dpi
Охлаждение	алюминиевый
Совместимость	Windows 98/2000/XP; MAC 8.6 – 10.X
Цена	$17

Вердикт

Безупречная эргономика и великолепное качество исполнения всех деталей – вот что можно сказать о новинке от A4Tech. Эта мышь – одна из лидеров на рынке периферии. Лучший дуэлянт мира в Quake 4, Антон «Cooller» Синьгов, провел ряд шоу-матчей на этом манипуляторе в рамках турнира World Cyber Games Russia 2006 и остался доволен. По словам Антона, он не ожидал от X7 такой «прыти» и качества. Кроме того, эта мышь является официальным манипулятором всей серии World Cyber Games – многие отечественные киберспортсмены уже активно осваивают новинку!



Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



№19(196)

Год назад

– Первого сентября текущего года компания Sony Computer Entertainment начала официальные поставки портативной консоли PSP на территорию Европы. Только в одной Великобритании за первую неделю было реализовано более 185 тыс. консолей. На территории России PSP появилась несколько позже – 9 сентября.

– Рик Сейс, один из основателей Blizzard, покинул создателей мира Warcraft и сейчас трудится в Castaway Entertainment над необъявленной пока RPG для консолей следующего поколения.

– По некоторым данным, компания Sega выпустит очередную серию про синего ежа Sonic the Hedgehog только в 2006 году. В качестве основных платформ пока называются Xbox 360 и PlayStation 3.

– Компания Sony выпустит свою приставку следующего поколения PlayStation 3 в единственном варианте и не собирается придумывать различные урезанные комплектации. Выход новой платформы запланирован на середину 2006 года.

– Торжественно представленный публике на Tokyo Game Show контроллер для Nintendo Revolution похож на пульт дистанционного управления, умещается в одной руке и позволяет контролировать происходящее на экране не только нажатием кнопок, но и движениями руки.



№19(148)

Три года назад

– К сентябрю 2003 года в мире было продано более 60 млн. PlayStation 2. На абсолютный рекорд это пока не тянет, но оригинальной PlayStation понадобилось на 13 месяцев больше, чтобы добиться столь же масштабной народной любви.

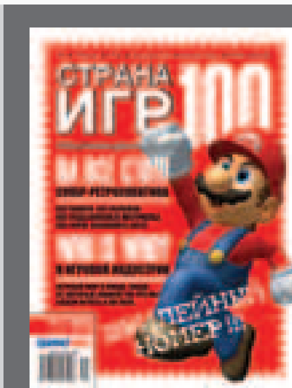
– Новая портативная игровая система PSP может быть использована как цифровая камера и мобильный телефон. Для этого достаточно будет купить соответствующую периферию.

– Даг Ломбардии, директор по маркетингу из Valve Software, заявил, что в будущем Half-Life 2 появится на PlayStation 2.

– Activision наняла Стэна Ли, знаменитого комиксиста, на должность консультанта при создании игр по лицензии компании Marvel.

– Vivendi Universal Games отменила выход Lord of the Rings: Treason of Isendard. Игра должна была появиться на PS2 и Xbox в конце этого года.

– Soul Calibur II за первые две недели продаж разошлась тиражом в 1.6 млн. копий, став самой быстро распродаваемой игрой в истории Namco.



№19(100)

5 лет назад назад

– В юбилейном 100-м выпуске "Страны Игр" раздела новостей не было. Зато было представление команды, из которого мы публикуем выдержки.

– В раннем детстве был заражен компьютерным вирусом. Результатом этого инцидента стала постоянная потребность в компьютерных играх, необходимых для поддержания жизненно важных функций организма. При вынужденном отсутствии на работе теряет аппетит, уходит в депрессию и замыкается в себе.

– Жизнелюбивый философ, которого иногда заставляют работать заместителем главного редактора. Любит пиво, Англию и гитары. Ненавидит отделы выдачи виз, верховую езду и сомнительные авантюры. Отличается поразительным дружелюбием, общительностью и оригинальным мировоззрением… С недавних пор открыл в себе способность ухаживать за девушками. Не женат.

– Бесплотный призрак, главной задачей которого является запугивание молодых авторов с целью общепрофилактического повышения их трудоспособности. Материализуется во время раздачи гонораров, после чего вновь растворяется в эфирной материи. По слухам, все свободное время посвящает проверке текстов и прохождению игр, к которым питает болезненную слабость. Не женат. При виде женщин теряет волю..



№19(52)

Семь лет назад

– Microsoft тайно готовит к выпуску свою собственную игровую приставку, которую якобы показывали за закрытыми на 100 замков дверями на выставке ECTS. Как это ни странно, но многим слух о том, что в следующем году Microsoft намерена выпустить на рынок некий подключаемый к телевизору аппарат, внутри которого будут находиться микросхемы от Intel и NVIDIA, показался настолько правдоподобным, что они на полном серьезе стали обсуждать то, как сложно ему будет конкурировать с PlayStation 2.

– Сеговская команда Sonic Team пока не собирается анонсировать продолжение своего культового проекта Nights. Вместо этого она готовит сетевую ролевую игру Phantasy Star Online, а также некую драку/головоломку Chu Chu Rocket, которая поступит в продажу с неким новым джойстиком для Dreamcast.

– Жадная компания Nintendo взяла и отложила до апреля следующего года свой самый важный, по нашему мнению, проект – стрелялку от первого лица Perfect Dark. Этой зимой за него отдуваться будет веселая и красивая, но все же не такая ожидаемая игра Donkey Kong 64.

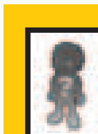
ЭМУЛЯЦИЯ

TURBOGRAFX-16

Признайтесь, вы любите двухмерные игры? А двухмерные файтинги? Да? В таком случае Neo-Geo – приставка вашей мечты. Neo-Geo – общее название для аркадного автомата Neo-Geo MVS (Multi Video System), использующего сменные картриджи, и домашней игровой приставки Neo-Geo AES (Advanced Entertainment System), от компании SNK.
Консоль поступила в продажу в 1990 году и щеголяла прекрасной 2D-графикой, высококачественным звуком и по техническому оснащению на голову опережала все приставки того времени, включая SNES и Mega Drive. Центральный 16-битный процессор Motorola 68000, работающий на частоте 12 МГц, оказался в полтора раза мощнее, чем у Mega Drive, а звуковой чип Yamaha 2610 обеспечил систему пятнадцатью звуковыми каналами. Вдобавок, во многих играх был реализован объемный звук. Еще стоит отметить, что на передней панели приставки находился слот для карточек памяти, которые были также совместимы с игровыми автоматами MVS. Таким образом, без труда осуществлялся обмен информацией между двумя системами.
Изначально Neo-Geo AES можно было лишь взять в аренду, в магазинах же она появилась лишь через несколько месяцев после релиза по сумасшедшей цене в $649.99. Огромные картриджи размером с VHS-кассету и объемом от 46 до 700 Мбит стоили от $200 и выше! Естественно, такое удовольствие могли позволить себе немногие геймеры. Поэтому, нет ничего удивительного, что Mega Drive и SNES продавались в куда больших количествах, чем Neo-Geo AES. Но она и была задумана как элитная приставка для хардкорных геймеров.
Сейчас игры для Neo-Geo можно без труда запустить на PC. Во-первых, скажем спасибо MAME – универсальному эмулятору для огромного количества аркадных машин, появлявшихся с 1975 года. Официальная версия MAME запускается только из командной строки, поэтому многим придется по душе ее GUI-версия – MAME32 с прекрасным интерфейсом и постоянными обновлениями. В качестве замены вполне подойдут Kawaks (http://kawaks.retrogames.com) и Nebula (http://nebula.emulatronia.com). Обе программы прекрасно справляются с эмуляцией как Neo-Geo, так и машин CPS1 и CPS2 от Capcom. Мой выбор – NeoRAGEx (http://home.swipnet.se/~w-50884/emulator/rage.htm). Минимальное количество настроек не мешает программе прекрасно выводить на монитор оригинальную картинку с Neo-Geo и без сучка и задоринки запускать почти все игры. Как видите, недостатка в эмуляторах нет. Выбор за вами.
В 1994 году SNK нашла способ снизить цены на игры, выпустив новую версию AES. В Neo-Geo CD (вот так, без затей, назвали консоль) место слота для картриджей занял 1-скоростной CD-ROM, и цена на игры упала в 4 раза. Однако этот самый привод и стал главным камнем преткновения. Он просто не справлялся с большими объемами данных. Играм требовалось держать в оперативной памяти немало графической информации, поэтому консоль несла на борту 7 Мбайт DRAM. Но столь медленному приводу

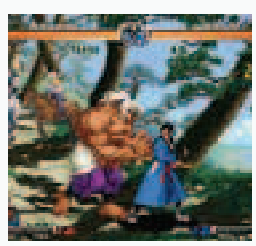
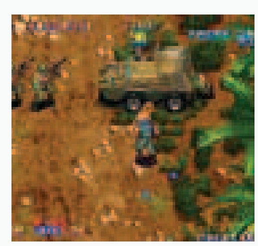


требовалось немало времени, чтобы считать 7 Мбайт данных, поэтому загрузки каждого кусочка игры зачастую длились больше минуты. Через какое-то время SNK переделала свою консоль – в Neo-Geo CDZ был встроен уже 2-скоростной CD-привод. Но к тому времени на рынок уже наступала PlayStation.
Игры для Neo-Geo CD легко запустить на Nebula 2.25. В основном это все те же хиты, выходившие на картриджах, но с улучшенным звуком (CD-качестве) и, увы, длительными загрузками уровней. Но есть и эксклюзивные проекты. Один из главных хитов на CD – Samurai Spirits RPG, осчастлививший в свое время и владельцев PlayStation.
Neo-Geo стоит отдать должное – система продержалась на рынке очень долго (целых 14 лет на ней выходили новые игры!), и именно на ней родились процветающие и по сей день культовые сериалы The King of Fighters, Samurai Spirits, Metal Slug. Последней же игрой стала Samurai Spirits Zero Special, которая появилась в октябре 2004 года. СИ



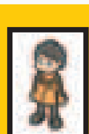
Автор:
KYO
Sobakaa@flexuser.ru




Final Fantasy VII

ЖАНР: ROLE-PLAYING.CONSOLE-STYLE
ПЛАТФОРМА: PS ONE, PC
РАЗРАБОТЧИК: SQUARESOFT
ИЗДАТЕЛЬ: SQUARESOFT (PS ONE), EIDOS INTERACTIVE (PC)
ГОД ВЫХОДА: 1997 (PS ONE), 1998 (PC)



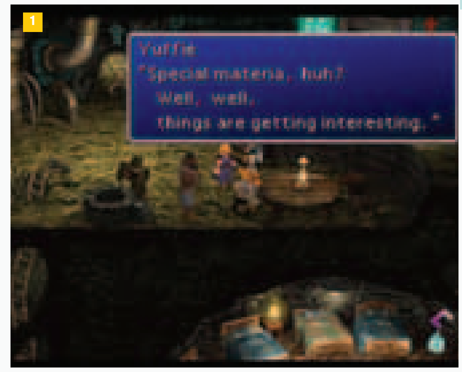
Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

Давным-давно, когда американские игроки едва успели собрать с пола челюсти после Final Fantasy VI, в недрах великой компании Squaresoft вовсю кипела работа над следующим шедевром – для консоли, за которой те же самые американцы только-только бежали в магазины. Впрочем, это не так важно. Главное – запомнить, что Final Fantasy VII – не игра.

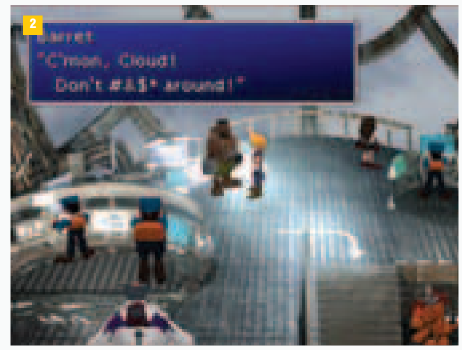
Ибо Final Fantasy VII – эталон японских RPG. Именно с седьмой попытки Squaresoft наконец удалось создать нечто взвешенное: в отличие от FFVI, всем своим естеством навевающей неземную грусть и тоску, история Клауда и компании воздействует на играющего во многом по-другому. Сценарий, мир и характеры персонажей выписаны гораздо живее – сочувствие и переживание шагают рука об руку с радостью и восторгом, да и жизнеутверждающие нотки звучат раз так в десять почаще.

Final Fantasy VII досталась самая удобная и проработанная боевая система за всю историю сериала: магия и способности, зависящие от комбинации материй (сфер, наделённых различными свойствами), всегда приходятся ко двору и планомерно развиваются; интерфейс схватки отражает абсолютно всё, что бывает необходимо; сбалансированная «прокачка» – сплошь веселье. Внешне игра оказалась настолько притягательной, что на жанр мигом обратили внимание даже ярые ненавистники диалогов и пошаговых баталий – более красивой JRPG на тот момент не существовало. Вселенная полна ярких, запоминающихся мест, с которыми непременно связаны завораживающие и чарующие события. Планета, из которой гнусная корпорация Shin-Ra то и дело выкачивает жизнь, интересна настолько, что вам просто не захочется идти надирать задницу Сефироту, не облазив самые потаённые уголки, не заполучив дополнительные артефакты, не познакомившись с готичным Винсентом и чудной Юффи.

Компания Squaresoft даже не думала возвращаться ко вселенной FFVII. Square «Да, мы готовы делать сиквелы FF» Enix идёт на подобное с лёгкостью необычайной: Ёсинори Китасе и Тецуя Номура руководят проектом Compilation of Final Fantasy VII – «FFVII и все-все-все». Уже выпущены полнометражный CG-фильм Final Fantasy VII: Advent Children, OVA-цикл Last Order: Final Fantasy VII, мобильные Before Crisis: Final Fantasy VII и Final Fantasy VII Snowboarding, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII для PlayStation 2 (рецензия – в этом номере), а также книги On the Way to Smile и Maiden Who Travels the Planet. К сожалению, хорошего об этих творениях можно сказать мало, а ведь к выходу готовятся ещё и Crisis Core: Final Fantasy VII для PlayStation Portable, Dirge of Cerberus: Lost Episode – Final Fantasy VII для «звонилок» и третий роман; того и гляди подтвердится слух о римейке оригинальной FFVII для PlayStation 3. Закончится подобное безобразие в лучшем случае по прошествии 11 лет – после двадцатого дня рождения героини статьи. Прискорбно? Радостно? Не имеет значения, покуда мы помним «Золотое блюдце» и Забытую Столицу, Рокет-таун и Джунон, красавицу Айрис и полёты на «Хайвинде», селекцию золотого чокобо и охоту за Рыцарями Круглого Стола. Главное – не запамятовать, что Final Fantasy VII – не игра… СИ



1 Изумительные рендеренные бэкграунды поражали воображение. После однообразных спрайтовых top down-поделок они казались чем-то совсем невероятным.



2 Мостик «Хайвинда», самого-симпатичного-воздушного-корабля-в-JRPG.



3 Некоторые «фокусы» позволяют оставить Айрис в команде даже после Трагического События. Увы, это не более чем баг.




С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
Играй просто!
GamePost
PlayStation 2 (Slim) RUS
$179.99
NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack
$209.99
Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
$549.99
PSP (EURO) value pack
$259.99
Game Boy Micro (розовый)
$129.99
Nintendo DS Dualscreen
$159.99
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компью-терный игр
* Игры для всех телевизионных приставок
* Коллекционные фигурки из игр
Mongrel
*
$19.99
Gladius
Mongrel Man
Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы

«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №2



ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно.

Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимал но подробное текстовое описание к н где говорится, что же за достижен она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).

В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

Видеокарта ASUS AX800XL



Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru (или обычному, почтовому) до 1 декабря 2006 года. Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №2»

ФУТБОЛЬНЫЙ КОНКУРС



ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» И PLAYSTATION

(официальный спонсор UEFA Champions League)

ДАРЯТ ГЕЙМЕРАМ

уникальную возможность стать участником настоящего матча Лиги чемпионов!

ЕСЛИ ВЫ – МАЛЬЧИК

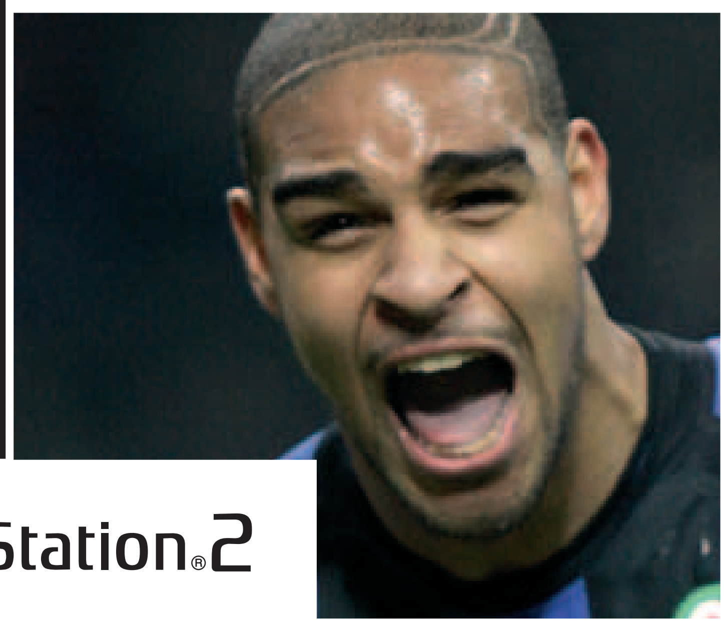
в возрасте от 12 до 14 лет, у вас есть все шансы выйти на поле вместе с игроками перед одной из встреч группового этапа.

Перед матчем вам будет поручена задача лично вынести игрокам мяч!



Поединок, в котором мы предлагаем принять участие, пройдет 31 октября. Играть будут клубы «Спартак» и «Интер». Матч проходит в Москве, спонсоры конкурса оплатят проезд победителя к месту проведения. Обратите внимание, что одному сопровождающему лицу предоставят место в той же ложе, что и ребенку, но на поле с ним человек не пойдет и за руку держать не будет. Ведь футбол – игра для настоящих мужчин.

Дополнительный приз – приставка PlayStation 2, предоставлен компанией Sony. Кроме того, победителю на память останется комплект формы.



PlayStation®2



КОНКУРСНЫЕ ВОПРОСЫ:

1) Как называется сериал футбольных симуляторов от Sony?

- That is Football
- This is Football
- What is Football?
- We love Football!

2) С каким счетом завершился матч Россия-Хорватия в рамках отборочного этапа к ближайшему чемпионату Европы?

3) Голоса каких известных в нашей стране спортивных комментаторов вы услышите в русской версии FIFA 07? Назовите имена и фамилии.



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

PlayStation®2

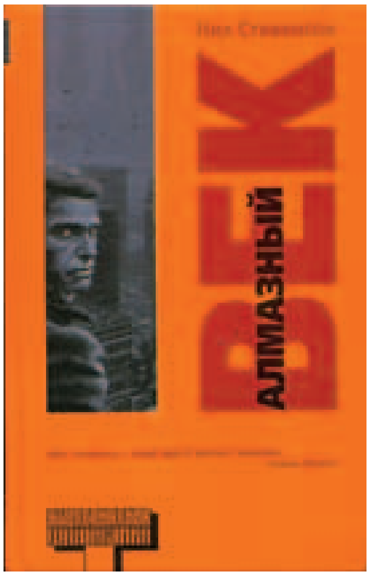
ОТВЕТЫ ОТСЫЛАЙТЕ

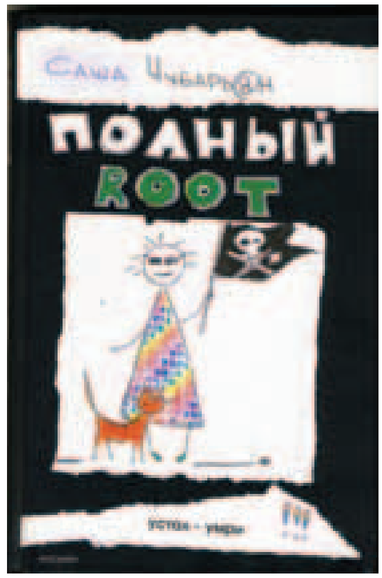
на адрес uefagoal@gameland.ru, в теме обязательно указывайте «Футбольный конкурс». Итоги будут подведены 20 октября. Пожалуйста, в своих письмах непременно сообщайте контактный телефон, чтобы мы смогли оперативно связаться с победителем. Удачи!

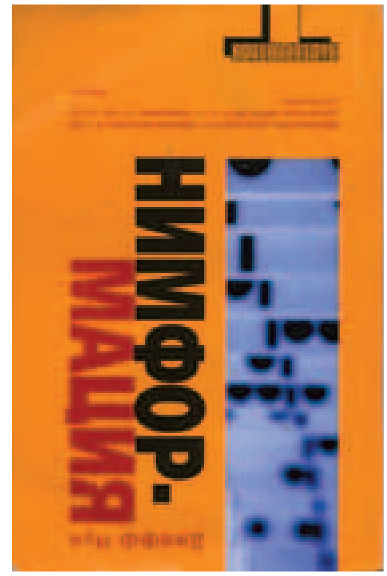
Bookshelf



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru







НИЛ СТИВЕНСОН
«АЛМАЗНЫЙ ВЕК»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

В мире, где господствуют нанотехнологии, производство любой продукции и в любых количествах перестало быть проблемой. Границы государств пали – в новых условиях любая социальная группа или «фила», скованная единой идеологией, способна существовать абсолютно автономно. Каждый реализует свою мечту для себя, и в итоге мир, где возможно почти все, оказывается не очень-то уютным местом. Единственный барьер, отделяющий земную цивилизацию от истинной анархии, – линии подачи сырья для «матсборщиков», устройств, позволяющих собирать на молекулярном уровне любые заданные пользователем объекты – пищу, оружие, одежду. Лидирующие филы стараются контролировать использование нанотехнологий и поддерживать инфраструктуру линий в порядке. Дать истинные способности Творца каждому человеку в отдельности, избавить от последних следов иерархического общества – задача одних героев романа. Другие стремятся лишь достойно воспитать своих детей. Пути их неминуемо пересекутся.
Создав технологическую основу своему миру, Нил Стивенсон спроецировал на него множество социальных моделей современности и давнего прошлого. Конфликт материкового Китая и мятежной провинции Тайвань, история европейских поселений в Шанхае и Гонконге, жизнь современной нам Японии и, наконец, Англия времен королевы Виктории вполне прозрачно отражены на страницах романа. Любопытно, что викторианское общество, скованное жесткими правилами и суровой моралью, оказалось одной из наиболее успешных фил. Но и оно не вечно.
Роман рассказывает в первую очередь о детях «Алмазного века». Волею судьбы три девочки разного социального происхождения получили волшебный Букварь, который не только учит читать, но и анализирует жизнь партнера и передает через игровые ситуации модель оптимального поведения. В итоге грань между сказкой и реальностью стирается. Лишь одна из девочек прошла весь путь от начала до конца и в итоге получила ключи от ларца Пандоры. Поверьте, она это заслужила.

САША ЧУБАРЬЯН
«ПОЛНЫЙ ROOT»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «РОСМЭН»

Тема хакеров и виртуальной реальности в российской фантастике, похоже, никогда не будет исчерпана. Некоторое время назад московская подземка была увешана рекламными щитами, продвигающими новую книгу на эту тему – «Полный Root». Впрочем, я бы никогда не заинтересовался ей, если б не выяснил: в ней засветился Святослав Торик, один из бывших авторов «Страны Игр» и известный игровой журналист. Дело в том, что писатель как-то связан с порталом combats.ru, и в своей книге использовал образы реальных геймеров. Например, у местного хакерского клана Dark Souls есть реальный прообраз.
Разумеется, «Полный Root» никакой не киберпанк – очередная «виртуалка», повествующая о недалеком будущем, о храбрых хакерах, карикатурных мегакорпорациях и коварных сетевых полицейских. Однако книга вышла очень стильной – начиная с оформления обложки и заканчивая собственно текстом. Бодрый и неожиданно жестокий боевик изобилует ловкими поворотами сюжета. Книга практически лишена технических ляпов. Хакеры не выставляются всемогущими, возможности героев ограничены разумными пределами. Супермены здесь другого рода – из числа тех, кто расчленение предпочитает взлому компьютера. Еще роман до некоторой степени стилизован под компьютерную игру – с развилками сюжета, ярко выделенными экшн-сценами и поясняющими дальнейшие действия героев диалогами. Для людей, не очень знакомых с компьютерной терминологией, автор приводит вполне грамотные разъяснения.
Пересказывать содержание романа – совершенно дохлый номер. В аннотации авторы предупреждают, что это задачка посложнее, чем объяснить, почему одни фильмы становятся культовыми, а другие – нет. Действительно, сюжет о компьютерной сети, обретшей разум и начавшей войну со своими создателями, настолько затаскан, что это даже не смешно. Однако роман увлекает не только простотой изложения и пресловутой «легкостью чтения». После его прочтения остается впечатление знакомства с умным человеком, который даже разговор о погоде может сделать интересным.

ДЖЕФФ НУН
«НИМФОРМАЦИЯ»

ЖАНР: ФАНТАСТИКА
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «АСТ»

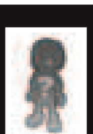
Это третья книга трилогии «Вирт», основного вклада Джеффа Нуна в литературу. Впрочем, знакомиться с циклом вполне можно и с «Нимформации».
Основная интрига книги – секрет загадочной лотереи, проводящейся в тестовом режиме Манчестере. В случае успеха она должна быть запущена во всей стране, а затем – и в мире. Лотерея действительно загадочная – примерно три четверти книги я пытался разобраться хотя бы с правилами, очевидными для героев книги. Впрочем, все это лишь материальное воплощение (вернее, одно из) теории о нимформации – математической операции, в результате которой два числа сливаются и умножаются – «спариваются» – порождая новые. Все это имеет прямое приложение в теории игр – вероятность победы и пути, ведущие к цели, напрямую зависят от чувств, которые испытывают участники. Грубо говоря, искренне желая выиграть или внушая себе мысли о неминуемом проигрыше, мы всерьез влияем на результат – и не только свой, но и других людей. В некоторой степени. А вот в лотерее из «Нимформации» теоретическая модель намеренно реализована в максимально чистом виде.
На мой взгляд, книга несколько перегружена деталями, создающими антураж. Ведь мир «Нимформации» построен на материализовавшихся страхах антиглобалистов. Единая для всего мира сеть одинаковых закусочных. Полиция, состоящая у нее на жаловане. Генно-модифицированные гамбургеры, время от времени оживающие в руках у клиентов. Саморазмножающаяся и самовоспроизводящаяся реклама, не оставляющая людей ни на минуту. Любопытно, что к киберпанку все это не имеет никакого отношения – мир «Нимформации» нарочито карикатурен. Кажется, что все это – лишь дурной сон или наркотический бред, и рано или поздно герои проснутся в комнате, заваленной использованными шприцами. Впрочем, без нарочито неполиткорректного и колоритного описания мира будущего «Нимформация» превратилась бы в чистую абстракцию, вроде «Белого света» Руди Рюкера. А с таким гарниром математические теории героев Нуна могут с аппетитом проглотить даже те любители фантастики, которые не изучали высшую математику или давно забыли о ней.


ENGINE
start
MAXI tuning
www.maxi-tuning.ru
Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся – срочно
купите журнал MAXI tuning
В продаже
с 4 октября
ВЫСОКООКТАНОВЫЙ ЖУРНАЛ
MAXI tuning
ЗДЕСЬ СТРОЯТ ЛЕГЕНДЫ!

ТВОРЧЕСТВО РОССИЙСКИХ ФАНТАСТОВ В ПОСЛЕДНИЕ ГОДЫ ПОТИХОНЬКУ ОБЖИВАЕТ МИР ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. В ПРОШЛОМ ГОДУ НА PC ВЫШЛА РОЛЕВАЯ ИГРА «НОЧНОЙ ДОЗОР», НА ЭТОТ НАМЕЧЕНО ПРОДОЛЖЕНИЕ – «ДНЕВНОЙ ДОЗОР». ОБЕ ГОТОВИЛИСЬ ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННЫХ КНИГ СЕРГЕЯ ЛУКЬЯНЕНКО. ИЗВЕСТНО, ЧТО ПИСАТЕЛЬ И САМ СТРАСТНЫЙ ПОКЛОННИК КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР, А СВОЙ ГЕЙМЕРСКИЙ ПУТЬ НАЧАЛ ЕЩЕ ВО ВРЕМЕНА ZX SPECTRUM. ОБ ОТНОШЕНИИ К ВИРТУАЛЬНОЙ ВЕРСИИ «НОЧНОГО ДОЗОРА», ИГРОВЫМ КОНСОЛЯМ И О БУДУЩИХ ИГРОВЫХ ПРОЕКТАХ ПО СВОИМ РОМАНАМ СЕРГЕЙ ВАСИЛЬЕВИЧ РАССКАЗАЛ В ЭКСКЛЮЗИВНОМ ИНТЕРВЬЮ ТИМУРУ АРХАНГЕЛЬСКОМУ.



ИНТЕРВЬЮ С СЕРГЕЕМ ЛУКЬЯНЕНКО



Автор:
Тимур Архангельский
t.arkhanguelsky@gmail.com

? Как вы познакомились с играми?
Сергей Лукьяненко: Знакомство состоялось, когда я был еще подростком и увидел где-то старый советский компьютер, на котором были установлены простейшие игрушки. По черно-белому монитору бегали всякие крестики и точечки. Меня это очень позабавило и увлекло. До появления персонального компьютера у меня какое-то время была замечательная машина ZX Spectrum с богатой библиотекой игр. Одной из моих любимых была Elite, которую впоследствии портировали на тот же PC. Однако познакомился я с ней именно на «Спектруме». Потом, спустя некоторое время, я стал обладателем компьютера и множества игр, которые мне нравятся и по сию пору.

? И какие же это игры?
СЛ: Самые любимые – Master of Orion, Civilization, UFO, Doom, Heroes of Might and Magic, Warlords – золотой игровой фонд!

? Вы перечислили игры самых разных жанров...
СЛ: Я люблю стратегические игры, вроде тех же "Героев меча и магии". Нравятся трехмерные шутеры. Например, недавно во вторую Half-Life играл. Впрочем, шутеров выходит достаточно много, и их нелегко запомнить. И, конечно же, ролевые игры. Среди последних предпочитаю, в основном, классику – Baldur's Gate, Planscape Torment.

? А к MMORPG как относитесь?
СЛ: С большой настороженностью, поскольку боюсь в них заиграться. Просто боюсь, что повисну надолго: буду бегать по нарисованным мирам, уничтожая разномастных орков и приторговывая кольчугой. Страшно мне. Немного посмотрел, понял, что мне это может серьезно понравиться, поэтому держусь подальше. Это как сознательное воздержание от наркотика.

? Не было никаких забавных случаев в первые дни пребывания в виртуальном мире?
СЛ: Самые главные курьезы – отпрыгивания от экрана и падения со стульев после внезапного появления очередного монстра. Это было очень непривычно и поначалу пугало. Вот так я вживался в новую реальность. Играл дни и даже недели напролет.
И роман "Линия грез" я написал, потому что понял: надо как-то избавляться от патологической зависимости от Master of Orion. В этом романе действие происходит как бы в мире этой игры...

? А что именно перешло в роман из нее?
СЛ: Ну, наверное, названия рас. Понятное дело, что мне пришлось все домысливать и в конце концов получилось, что одни персонажи похожи на лис, другие – на медведей. Заимствовать сюжет игры целиком – это глупо. Здесь просто был некий толчок – мне понравился мрачный воинственный дух игры. А полностью переносить сюжет игры в книгу – это не то. Даже сейчас в минуты ностальгии я ее скачиваю и играю через эмулятор. А то игрушка такая старая, что начинает кричать, будто не хватает 480 Кбайт памяти. С гигабайтами-то ей работать непривычно.

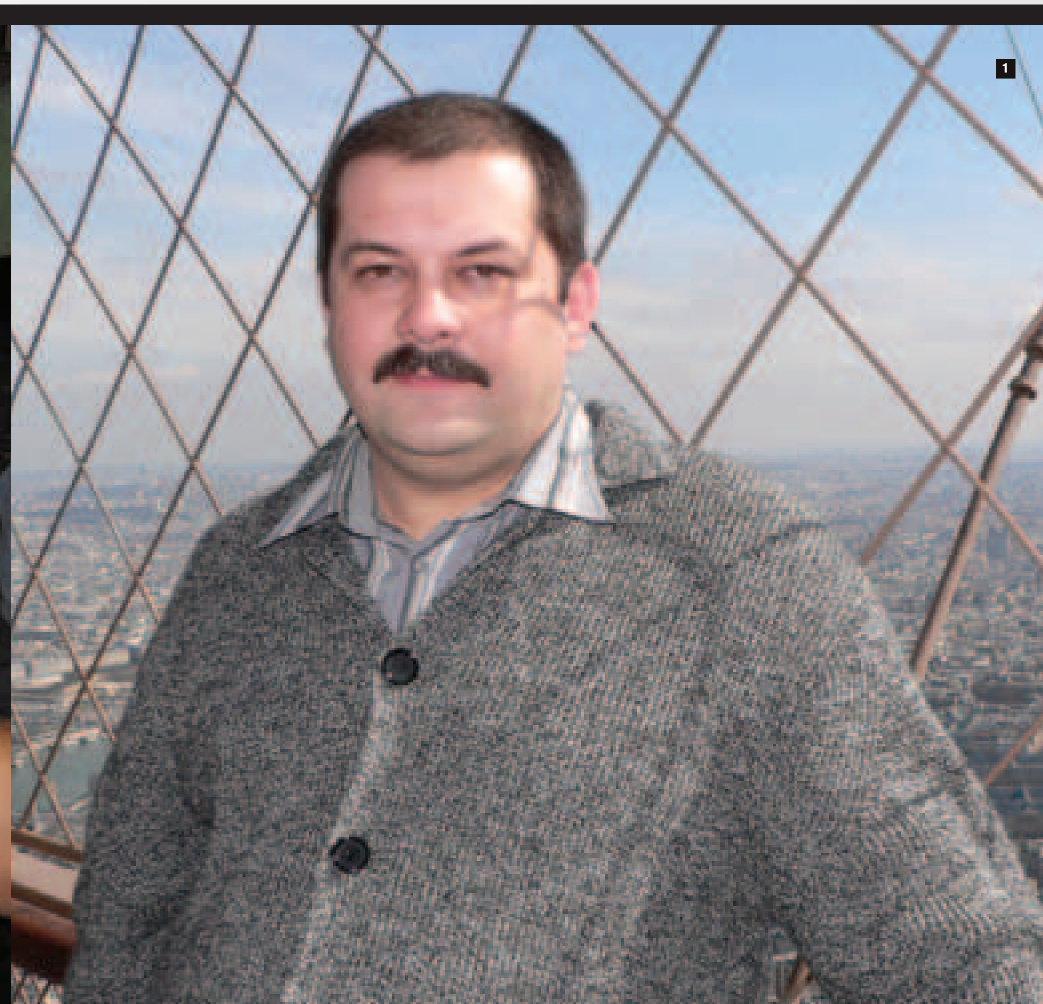
? Вы перечисляли только игры для PC. Как вы относитесь к игровым консолям?
СЛ: Нормально отношусь, но не играю. Я все-таки больше любитель PC-игр, хотя сознаю, что в мире все наоборот – приставки на коне. Видимо, у нас тоже этот рынок постепенно будет становиться все мощнее и сильнее. Опять же, как мне кажется, на игровых консолях легче бороться с пиратством. А так – почему бы и нет? Это всего лишь форма.

? А портированные с консолей игры вам попадались?
СЛ: Попадались. Были какие-то японские RPG, в которые я пытался играть, но, видимо, не совпал с национальным менталитетом авторов. Prince of Persia понравился, но там есть заметный недостаток, характерный для портированных игр, – нельзя сохраняться в любом месте. Это очень раздражает. В "Принце", правда, это красиво обыграли с песком времени. Изъян превратили в украшение, но это редкий случай.

? Вы сказали, вам не понравились японские RPG. Может быть, дело в анимешной стилистике?
СЛ: Ну, если говорить об аниме в исполнении, скажем, Миядзаки, то это уже классика, которая мне нравится. Есть и другие красивые аниме-проекты, которые мне по душе. «Призрак в доспехах», еще несколько киберпанковских лент. Если говорить о массовом аниме, то я это не люблю. Фильмы, вроде «Сэйлормун: Луна в матроске», неспособны во мне вызвать ничего, кроме истерического хохота.

? Как вы оцениваете игровую ипостась "Ночного дозора"? Довольны ли вы результатом?
СЛ: Не особенно, конечно. В принципе, игра получилась массовой и достаточно любопытной, но мне как геймеру не хватило RPG-элементов. Сильно недоставало возможности реально принимать различные решения, развивать героя как душе угодно. Мне кажется, RPG-составляющая в игре подкачала, и это сильно огорчает. Надеюсь, в дальнейшем это будет исправлено. Гонки по мотивам «Ночного дозора» вообще воспринимаются







как некая шутка, которая хорошо продалась, – людям понравилось носиться по ночной Москве. А вот ролевая игра...

? ...слишком линейная?
СЛ: Да, наверное... На мой взгляд, то, что получилось, сравнимо в каком-то смысле с Fallout Tactics: Brotherhood of Steel. Действие происходит во вселенной Fallout и так далее, но это не то же, что оригинальные игры серии.

? Могли бы вы сравнить "Дозор" с какими-то еще проектами?
СЛ: Мне показалось, что Nival держал равнение, в первую очередь, на свои проекты. На тот же Silent Storm. Не думаю, что можно проводить какие-то параллели с западными играми. Хотя, конечно, движок определяет схожесть игр.

? Вы курировали разработку игры?
СЛ: Довольно умеренно. Не было времени и возможности. Я посоветовал привлечь к проекту талантливого автора Леонида Каганова. Он писал диалоги, и реплики героев игры получились хорошие, с юмором. Многие как раз именно их и хвалят.

? Возможны в перспективе игры по другим вашим произведениям?
СЛ: Ну, во-первых, фирмой «1С» делается RPG по книге «Не время для драконов». История с ней немного странная. Сначала задумывался фильм, под который и должна была запуститься игра – для рекламной поддержки. Но с фильмом застопорилось, а игру продолжают потихоньку делать. Это будет RPG, близкая к классической. Сейчас, правда, Ник (Перумов – Прим. ред.) более тщательно, чем я, курирует этот проект.
Куплены права на игру по роману «Сегодня, Мама!» Было решено сделать небольшой квест по этой книжке также под фильм, но поздно спохватились, и к старту ленты выпустить его не удалось. Планируется игра по "Лабиринту отражений", причем мне уже показывали первые наработки. Это будет FPS с разветвленным сюжетом. Наконец, существует игра «Линия грез» по одноименной книге. Парадокс в том, что я писал эту книгу как раз, отвлекаясь от Master of Orion. Это будет трехмерная RPG. В этом году ее показывали на КРИ. Ее делает независимая уфимская команда Deep Games. Мне как автору очень польстило, что действие идет согласно тексту книгу. Правда, не знаю, понравится ли такое обилие диалогов людям, не читавшим роман.

? При создании игры по книге одновременно с выходом фильма обычно ведутся трехсторонние консультации? Между вами, режиссером и разработчиками?
СЛ: С «Дозором» было много переговоров. Ведь там актеров привлекали к озвучке игры. Конечно, лучше, когда соединены усилия – результат добротнее.

? А какой из ваших романов вы непременно хотели бы видеть игрой?
СЛ: Сложный вопрос. Нормальная игра вообще по книжке делаться не может. Либо она будет скучна для тех, кто читал книжку, либо она станет просто иллюстрацией к роману. Допустим, «Спектр». Но, боюсь, его упростят до предела. Оставят костяк, на который навешают всякие истории. Жду вышеназванную игру по «Линии грез», еще любопытно было бы увидеть проект по вселенной "Генома".

? Вы упомянули КРИ. Могу сделать вывод, что вы зорко следите за развитием игровой индустрии?
СЛ: Конечно. Но большей частью как заинтересованный потребитель. Очень долго ждал украинский проект S.T.A.L.K.E.R., но теперь понимаю, что это уже бесполезно. Великая была задумка.

? Насколько мне известно, вы еще и большой любитель настольных ролевых игр...
СЛ: Когда-то давно у нас в Красноярске была выпущена своя игра – что-то вроде «Подземелий драконов». В разработке принимали участие Андрей Лазарчук и Михаил Успенский. Она мне нравилась, а сейчас я иногда играю в Magic: The Gathering...

? Если сравнить компьютерную и настольную RPG, какая вас может сильнее увлечь?
СЛ: Сложно сказать... Если компьютерная RPG сделана с душой и в ней чувствуется полет фантазии автора, то она может увлечь гораздо сильнее настольной.

? Подозреваю, что вы еще и старый фидошник...
СЛ: Конечно! Я ушел с FIDO относительно недавно – года четыре назад.

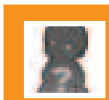
? А что вы думаете о киберспорте?
СЛ: Это нормально в качестве хобби. Но когда видишь, что здоровый парень хочет сделать киберспорт своей профессией, это настораживает. Для меня игры – все же развлечение. А если ими заниматься серьезно, то все это очень похоже на историю с профессиональным читателем поэзии, описанным в веселой сатире братьев Стругацких «Сказка о тройке».

? И последний вопрос. А ваши дети уже знакомы с миром электронных развлечений?
СЛ: Рановато – сыну еще нет трех лет.

1 Сергей Лукьяненко, знаменитый российский фантаст. Автор книг «Лабиринт отражений», «Линия грез», «Ночной дозор» и многих других.

WideScreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серил Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



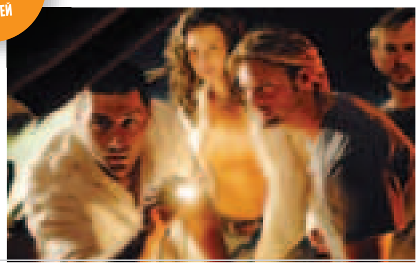
450 РУБЛЕЙ

ОСТАТЬСЯ В ЖИВЫХ:

БОКС-СЕТ ПЕРВОГО СЕЗОНА (LOST / ВИДЕОСЕРВИС / BUENA VISTA)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: 5XDVD9
- ВИДЕО: 1.78:1 (16X9)
- ЗВУК: DD2.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- СУБТИТРЫ: АНГЛ. И ДР.



ФИЛЬМ: ОЦЕНКА:

В последние годы в США наблюдается подъём сериальной индустрии. Сериалы становятся дороже, разнообразнее и свободнее в «выражениях» на темы, которые ранее на телевидении старались обходить стороной. В чём-то ситуация напоминает массовое распространение телевидения в середине 20 века, когда зритель перестал ходить в кино и студиям пришлось приспосабливаться, делать более дорогие и масштабные постановки. Но сейчас ситуация осложняется тем, что многие компьютерные спецэффекты, ранее недоступные для ТВ, вкупе с высокими бюджетами, теперь доступны и дешевы. Даже, казалось бы, чисто полнометражный жанр исторического пеплума освоен телевидением в «Риме» (Rome) канала HBO.
«Остаться в живых» как раз из числа высокобюджетных и оригинальных сериалов, качеством постановки посягающих на трон полнометражного кино. Настоящий приключенческий многосерийный фильм в стиле «Приключений Робинзона Круза», но с большим количеством героев и современной проблематикой. Оригинально и интересно выбрана форма повествования – во многих сериях, с помощью флэшбеков, нам рассказывают предысторию героев и связывают ее с происходящим на самом острове. То есть, большая часть серий построена на двух параллельно развивающихся сюжетах, которые драматически связаны друг с другом.
Однако сериал есть сериал, и от некоторых особенностей формы избавиться не удалось. Если первые несколько серий переполнены действием и у героев всегда есть четкая и важная цель, то ближе к середине сериал все больше и больше повествует об особенностях жизни героев, а саспенс спадает и преподносится небольшими порциями. Также стандартен для многосезонного сериала финал – в конце нам просто дают затравку на следующий сезон, подвешивая повествование в воздухе, попутно перечеркивая часть мифов, раскручиваемых в первом сезоне. Но в рамках формы (сериала) «Остаться в живых» интересный, качественный и оригинальный фильм, который можно рекомендовать к просмотру каждому, кто относится к сериалам без предубеждения. Только будьте готовы, что первый сезон – это только начало.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА:

Хотя на каждый из пяти двухслойных дисков записано по пять серий, качество анаморфной картинки на высоте, только небольшое зерно иногда дает о себе знать. Русская звуковая дорожка, к сожалению, представлена всего лишь в Dolby Pro-Logic 2.1, а английская пятиканальная не сопровождается русскими субтитрами, за исключением нескольких корейских диалогов (для них на диске есть отдельная дорожка). Но самое обидное – это полное отсутствие дополнительных материалов.
Всем «недоразумениям» есть одно единственное (но какое веское!) оправдание – цена. Рекомендованная розничная всего 450 рублей, причем во многих сетевых магазинах можно найти дешевле. К слову, даже пиратское многодисковое издание стоит дороже. Если вам не интересны допматериалы, необязательны русские титры и устраивает двухканальная русская дорожка, то качество диска вас не разочарует. В других странах, к примеру, Англии (R2) и США (R1), сериал издан на семи дисках со множеством дополнений, но и стоит такое издание в 3-4 раза дороже, не говоря уже о полном отсутствии локализации.



ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 2 ПО 8 ОКТЯБРЯ:

КИНОСВИДАНИЕ (DATE MOVIE / 20 ВЕК ФОКС СНГ)

Полноценное издание фильма-пародии на романтические комедии со множеством дополнительных материалов и даже более того – в расширенной «Unrated» версии! Три аудиокомментария, 12 вырезанных сцен, фильм о съёмках и не только – всё это, к сожалению, без перевода на русский.

КОД ДА ВИНЧИ (DA VINCI CODE / ВИДЕОСЕРВИС)

Обруганный критиками, но собравший огромную кассу (даже большую, чем «Человек-паук») псевдотеологический детектив выйдет в пятой зоне в трех вариантах и единственный в этом году у студии Sony удостоится полноценного издания с английской дорожкой и доп. материалами. Первое издание – однодисковое, без каких либо-бонусов. Следующее, подарочное, издание будет содержать «криптекс», а в ноябре планируется коллекционное двухдисковое с переведёнными допматериалами.

МИСТЕР И МИССИС СМИТ: КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ (MR. & MRS. SMITH / CP-DIGITAL)

Коллекционное двухдисковое издание, где второй диск полностью отдан под переведённые допматериалы. Скорее всего, будет перевыпущена театральная версия с новым анаморфным трансфером, а не расширенная, вышедшая в первой зоне весной.

ПЛЕТЕНЫЙ ЧЕЛОВЕК (THE WICKER MAN / СОЮЗ)

Только что прошедший в прокате мистический триллер с Николасом Кейджем выйдет на двухслойном диске с анаморфной картинкой, но без допматериалов. Русская дорожка многоканальная, а вот английскую обещают всего лишь в стерео, зато про русские титры не забыли.

ПУНКТ НАЗНАЧЕНИЯ 3 (FINAL DESTINATION 3 / UPR)

Второй сиквел оригинального молодёжного фильма ужасов будет издан в широкоэкранном анаморфе с русской и английской 5.1 дорожками и титрами. Точный список доп. материалов пока неизвестен, но подозреваю, что нас не обделят и они наверняка будут переведены титрами, как это всегда делает Warner/New Line в пятой зоне.

С 9 ОКТЯБРЯ ПО 15 ОКТЯБРЯ:

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 2 (ICE AGE 2 / 20 ВЕК ФОКС СНГ)

Отличное продолжение прекрасного мультфильма на хорошем диске со множеством доп. материалов. И всё это обещает быть полностью локализованным, включая анимированное меню и доп. материалы.

ПОРНОСОСЕДКА (GIRL NEXT DOOR / 20 ВЕК ФОКС СНГ)

Переиздание интересной романтической комедии с обширным набором доп. материалов, однако без перевода на русский. К тому же, русская дублированная дорожка представлена в формате стерео, зато английской можно насладиться в DD 5.1 в сопровождении русских субтитров.

РУСАЛОЧКА (LITTLE MERMAID /* ВИДЕОСЕРВИС)

Диснеевская классика одного из лучших периодов студии выйдет в однодисковом издании с дублированной (включая песни) и оригинальной дорожками (титры на месте), с локализованными допматериалами.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD



У ХОЛМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА:

РАСШИРЕННАЯ ВЕРСИЯ (THE HILLS HAVE EYES: UNRATED / XX ВЕК ФОКС СНГ)

ИНФОРМАЦИЯ:

- ДИСКИ: DVD9
- ВИДЕО: 2.35:1 (16X9)
- СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.
- ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- АУДИОКОММЕНТАРИИ ПРОДЮСЕРОВ УЭСА КРЕЙВЕНА И ПИТЕРА ЛОККА
- «ВЫЖИТЬ В ХОЛМАХ» – ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (50.21)
- МУЗЫКАЛЬНЫЙ КЛИП «LEAVE THE BROKEN HEARTS» ГРУППЫ 'THE FINALIST' (3.35)
- РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ: «В ТЫЛУ ВРАГА 2«, «ОМЕН 666« (ТИЗЕР), «RINGER» (БЕЗ ПЕРЕВОДА)

ФИЛЬМ: ОЦЕНКА: 4/5

Александр Ажа снял 3 года назад «Кровавую жатву» (Haute tension) – хоррор не для слабонервных. Он оказался настолько кровавым, что в штатах получил самый строгий рейтинг – NC17 (просмотр лицам младше 18 лет запрещен). В основе своей «Кровавая жатва» была настоящим «взрослым» фильмом ужасов, которые нынче снимают не часто. С конца 70-х хорроры чаще обращаются к подросткам, что сильно повлияло на градус насилия и его подтекст.
«У холмов есть глаза» достоин предыдущей работы режиссера – жестокий, кровавый и «мясной», без стеснения демонстрирующий вышибание мозгов и поедание внутренностей. Однако насилие здесь не является самоцелью, сюжет уверенно стоит на ногах и предлагает богатый набор героев и захватывающую историю. Если в первой половине ленты мы знакомимся с героями и по крупицам узнаем о предстоящей опасности, то во второй начинается настоящее действие, где главный герой устраивает кровавую резню-вендетту. И хотя развиваются события, пожалуй, слишком неторопливо, в целом это напряженная и интересная картина, сильно выделяющийся в лучшую сторону на фоне подросткового слэшер-потока.
«У холмов есть глаза» – римейк одноименной работы Уэса Крейвена 77 года. Версия Крейвена считается классикой жанра, но это редкий случай, когда обновленный вариант лучше первоисточника. В отличие от того же, к примеру, «Хэллоуина» Карпентера, сейчас оригинал просто не смотрится – дешевый, как по бюджету, так и по приемам, со слабой игрой актеров. В сценарном плане версия Ажа также обгоняет своего прародителя. Например режиссер добавил объяснение происхождения монстров (ядерные испытания) и целую сцену вендетты в городке, которой в оригинале так не хватало. А ядерную тематику режиссер делает лейтмотивом ленты, начиная и заканчивая агитационными роликом и песней о пользе ядерной энергии, что мне лично понравилось больше всего.

ИЗДАНИЕ: ОЦЕНКА: 3.5/5

Мы получили расширенную версию фильма с куда более продолжительными сценами насилия. Но пара ошибок в описание диска все же закралась – из обещанных 3-х аудиокомментариев на диске есть только один, причем в природе их существует всего два. В остальном, за исключением непереведенных доп. материалов, это полноценное издание с хорошей анаморфной картинкой и звуком. Изображение может показаться зернистым, но это, скорее, результат визуального решения режиссера, чем серьезный недостаток авторинга.
Подробный часовой репортаж «Выжить в холмах» рассказывает про всё самое интересное, начиная от поэтапного разъяснения некоторых сцен и спецэффектов и заканчивая рассказами про работу с животными и подбор натуры. И это не просто отчет «для галочки», а по-настоящему интересный и познавательный «фильм о съёмках», поэтому вдвойне обидно что он никак не переведен на русский. А вот от отсутствия локализации аудиокомментариев продюссеров мы потеряли немного – хотя с чувством юмора у них проблем нет, по сути они говорят очень мало, из полезного – только небольшие рассказы о создании как римейка, так и оригинала.
В продаже вы можете найти сразу два издания «У холмов есть глаза». Более раннее может похвастаться красочной картонной упаковкой (Digipak) и, соответственно, более высокой ценой. Второе вышло в обычном «пластике» (Amarey) по низкой, бюджетной, цене. Содержание обоих дисков идентичное; выбирать приходится лишь между более дорогим, красивым и презентабельным или простым, но дешёвым.





ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

5 ОКТЯБРЯ 2006 Г.

ГРОЗА МУРАВЬЕВ (THE ANT BULLY / КАРО)

- ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- РЕЖИССЕР: ДЖОН А. ДЭВИС
- РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): ДЖУЛИЯ РОБЕРТС, НИКОЛАС КЕЙДЖ, МЕРИЛ СТРИП, ПОЛ ДЖИАМАТТИ

Warner, в отличие от многих крупных студий-конкурентов, не часто выпускает в прокат мультфильмы, и вот режиссер «Джимми Нейтрона» снял смесь «Муравья Антца» и «Дорогая, я уменьшил детей». В американском прокате мультфильм был принят холодно и за месяц не собрал и 30 миллионов, но мультфильм далеко не так плох, просто слишком вторичен.

ДЬЯВОЛ НОСИТ PRADA (DEVIL WEARS PRADA / ГЕМИНИ)

- ЖАНР: КОМЕДИЯ, ДРАМА
- РЕЖИССЕР: ДЭВИД ФРЭНКЕЛЬ
- В РОЛЯХ: ЭНН ХЭТЭУЭЙ, МЕРИЛ СТРИП, СТЭНЛИ ТУЧИ

Фильм поставлен по бестселлеру Лорен Вайсбергер. В нём идёт речь о героине, попавшей в мир моды, о котором она ничего не знает, на должность помощницы известной стервы индустрии. Учитывая основное трио актёров, чётко попадающих в свои образы, комедия о противостоянии «синего чулка» и «начальницы из ада» будет занятной и смешной.

ОТСТУПНИКИ (THE DEPARTED / СР)

- ЖАНР: КРИМИНАЛЬНЫЙ ДЕТЕКТИВ, ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: МАРТИН СКОРЦЕЗЕ
- В РОЛЯХ: ЛЕОНАРДО ДИ КАПРИО, МЭТТ ДЭЙМОН, ДЖЭК НИКОЛСОН, МАРК УОЛБЕРГ

Римейк одного из лучших полицейских триллеров Гонконга последних лет («Двойная рокировка»). Мартин Скорцезе в последнее время не в лучшей форме, но сюжет и кастинг слишком заманчивы чтобы пропустить его новую работу.

12 ОКТЯБРЯ 2006 Г.

ДИКОСТЬ (WILDERNESS / ЛЮКСОР)

- ЖАНР: ФИЛЬМ УЖАСОВ
- РЕЖИССЕР: МАЙКЛ ДЖ. БАССЕТ
- В РОЛЯХ: ШОН ПЕРТВИ, АЛЕКС РЕЙД, ТОБИ КЕББЕЛ, СТЕФАН УАЙТ

Необитаемый остров, предназначенный для реабилитации самых опасных преступников, оказывается полем для охоты на заключенных. Последние несколько лет Англия выпускает немало занятных хорроров, и этот в первую очередь заинтересует ценителей «Спуска», «На страже смерти» и «Псов войны».

ЛЕДЕНЕЦ (HARD CANDY / ГЕМИНИ)

- ЖАНР: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
- РЕЖИССЕР: ДЭВИД СЛЕЙД
- В РОЛЯХ: ПАТРИК УИЛСОН, ЭЛЛЕН ПЭЙДЖ

Своеобразный и весьма интересный триллер. Сама история о встрече «по Интернету» 14-летней девочки и 32-летнего фотографа уже наводит на нехорошие мысли. Однако режиссер классно сыграл на штампах зрителя, и главный поворот фильма, скорее всего, удивит даже бывалого киномана.

ЧУДАКИ 2 (JACKASS: NUMBER TWO / UIP)

- ЖАНР: КОМЕДИЯ
- РЕЖИССЕР: ДЖЕФФ ТРЭМЕЙН
- В РОЛЯХ: ДЖОННИ НОКСВИЛЛЬ

«Чудаки» – известное в свое время шоу на канале MTV. И уж если «по мотивам» снимают полнометражный фильм – значит оно очень популярно, а если и ещё и продолжение – популярно вдвойне. Фанатам достаточно и одного только анонса, всем прочим рассказываем в двух словах: перед нами всё тот же стандартный для «Чудаков» набор бессвязных и подчас весьма болезненных трюков. В общем, зрелище исключительно «на любителя».

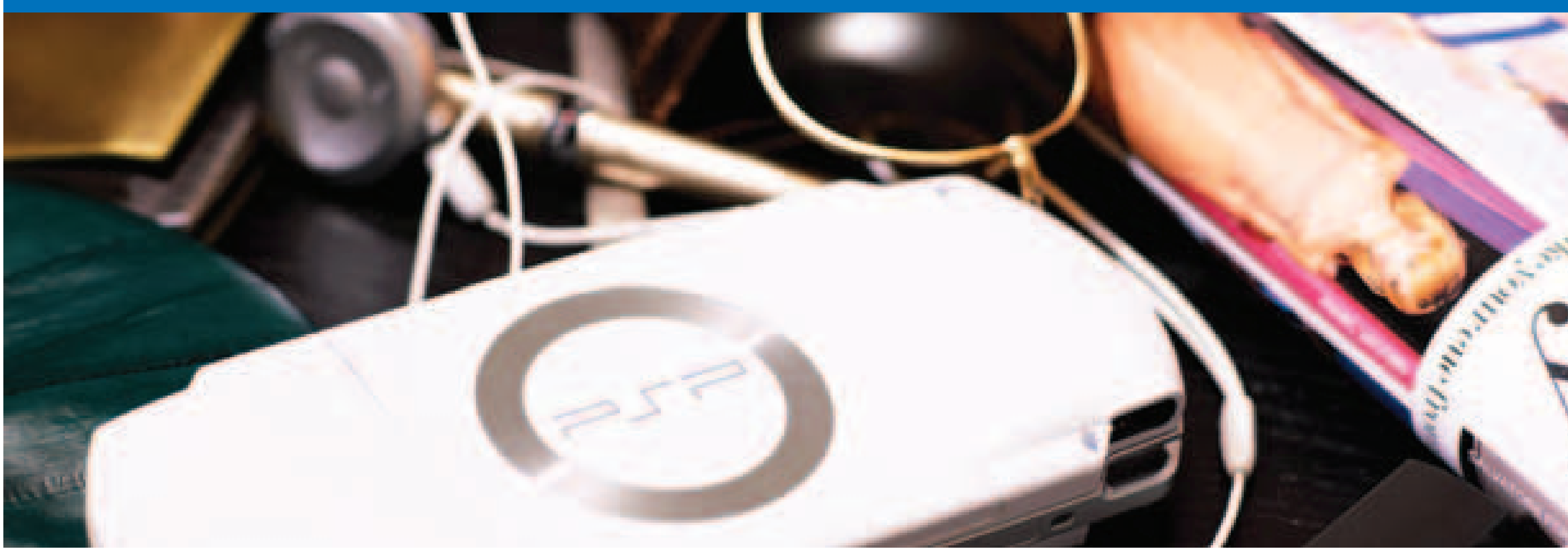
Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ
ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ
ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ!!!

~~4560 руб.~~ ⇨ **4180 руб.**



Плюс подарок

ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

* ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
* ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ.

ПОДРОБНЕЕ О ЖУРНАЛАХ – НА САЙТЕ WWW.GLC.RU

ВПИШИТЕ В ПОДПИСНОЙ КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.





Полный набор

ПОДПИСКА НА СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ ДВУХ ЖУРНАЛОВ: "СТРАНА ИГР" ПЛЮС "PC ИГРЫ"!

СТРАНА ИГР + PC ИГРЫ

ГОДОВАЯ ЗА 11 МЕСЯЦЕВ!!
+ ДОП СКИДКА ЗА КОМПЛЕКТ 10%

5586 рублей

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.
Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ СТОИТ 2280 РУБ.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GAMELAND.RU**

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ СТРАНА ИГР+DVD

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ________________ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала
____

☐ Доставлять журнал почтой по домашнему адресу
☐ Доставлять журнал курьером по рабочему адресу (в Москве)
Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(Отметьте в квадрате выбранный вариант подписки)

Ф.И.О. ________________

Дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г.
день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ

Индекс ________________
Область/край ________________
Город ________________
Улица ________________
Дом ________ Корпус ________
Квартира/офис ________________
Телефон (   ) ________________
код
E-mail ________________
Сумма оплаты ________________

*Курьерская доставка осуществляется только в Москве по рабочему адресу подписчика. Для оформления доставки курьером укажите в подписном купоне адрес и название своей организации.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «"Страна игр"»	
с ______ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ
р/с № 40702810700010298407
к/с № 30101810300000000545
БИК 044525545 КПП - 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «"Страна игр"»	
с ______ 200 г. (месяц)	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

АНИМЕ: Ultraman, Kamen Rider, Super Sentai, Metal Heroes **ГОДЫ ПРОИЗВОДСТВА:** 1966-2006 **КОЛИЧЕСТВО НЕЗАВИСИМЫХ СЕРИАЛОВ:** более 100 **НАШ РЕЙТИНГ:** Не поддается оценке

СОРОК ЛЕТ НА СТРАЖЕ ЯПОНИИ

Постоянный читатель наверняка помнит, что один из осенних выпусков «Банзай!» должен быть посвящен хентаю. Выпускающий редактор допустил роковую опечатку в плане номера. «Сентай»? Что это? Сегодня мы выполняем обещание на 83,33%, а к букве «х» вернёмся в одном из следующих номеров. Словечко «сентай» в переводе с японского означает «боевой отряд» и совершенно серьёзно используется национальными силами самообороны. Поп-культура, как это часто бывает, придала ему совсем новый смысл. Сегодня «сентаем» называется чисто японский жанр семейных супергеройских телесериалов «с живыми актёрами». Вот его некоторые негласные и незыблемые правила:

1) Все герои бывают только подростками.
2) Все герои превращаются.
3) Кто не носит трико, тот не супергерой.
4) Злейшие враги человечества – гигантские монстры в резиновых костюмах.
5) Наилучшая раскладка персонажей в команде супергероев это: «командир», «боец», «толстый», «ребёнок» и «девушка».
6) Настоящий герой имеет своего меха и оружие, которое выглядит как игрушка.
7) Настоящий герой выкрикивает названия ударов и имеет не меньше двух фирменных поз.
8) Название героического сериала обязано быть идиотским.

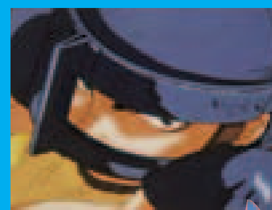
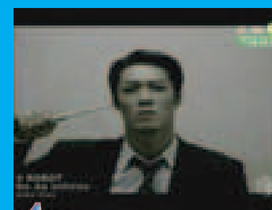
Эпопеи, построенные по этим простым правилам, идут непрерывно на японском телевидении последние (о-го-го!) сорок лет. Оставаясь одинаковыми по сути, они меняют персонажей, дизайн костюмов и сюжетец, и каждое поколение зрителей вырастает с новыми героями, которые ничем не отличаются от старых. «Супер человек-машина Металдер», «Детектив по гигантским монстрам Джаспеон», «Ультрамен Мёбиус и братья Ультрамена», «Наездник в маске против монстров-дестронов»... вот что смотрят японцы вместо «Улиц разбитых фонарей» и криминальной хроники. Глупые и нелепые на первый взгляд, героические сериалы давно отпочковались в отдельный поджанр со своими законами и аудиторией, которая на полном серьёзе считает их передовыми и драматичными. Сорок лет назад, в 1966-ом, история жанра началась с телесериала Ultra Q, который, в свою очередь, отдавал дань десятилетнему успеху Годзиллы. В мистической



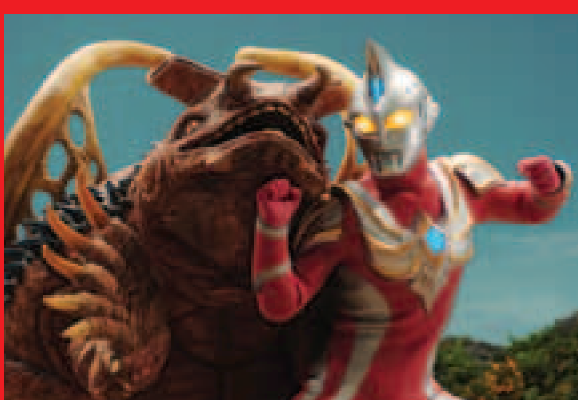
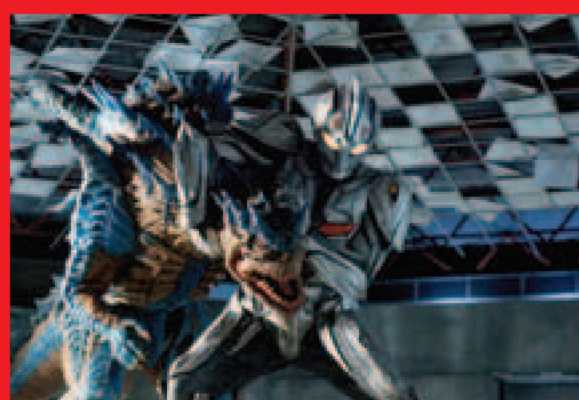
АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинг свежего героического игрового сериала «Наездник в маске: Кабуто»; клип Vellum no Jutsu, профессионально смонтированный из сцен аниме Naruto на композицию Compass группы Asian Kung-Fu Generation; российский трейлер аниме-сериала «Берсерк»; официальный клип на песню Robot группы Do As Infinity.





манере режиссёр показывал зрителю будни японских малдеров и скалли середины прошлого века, расследовавших сверхъестественные феномены. Феномены очень быстро свелись к монстрам из уже отснятых фильмов; в первых же двух эпизодах Ultra Q действовали Годзилла и Кинг Конг: японцам не захотелось переделывать костюмы. Очень быстро стало понятно, что если в сериале есть гигантские монстры, но нет гигантского защитника добра и справедливости, это тупик. В начале второго сериала (Ultraman) патрульный пилот галактических сил самообороны врезается в транспортное НЛО. Единственный инопланетянин на борту – Ультрамен – отдает жизненную энергию землянину, и они объединяются в одно панвселенское создание для борьбы со злом. Ультрамен втайне живёт на Земле под видом обычного солдата, но стоит напасть космическому монстру, и защитник планеты принимает свою истинную форму, превращаясь в гигантского гуманоида в красном тренировочном костюме. Ультрамен начистит морду любому чудовищу, но обладает лишь одной слабостью. Питаясь солнечной энергией, пришелец может прожить в земной атмосфере не больше трёх минут. Формально говоря, одинокого «Ультрамена» нельзя отнести к жанру сентая, ведь у него нет команды товарищей, но именно Ультрамен положил начало буму, а в современных сериалах о нём используются многие элементы классического сентая (например, идиотские названия).

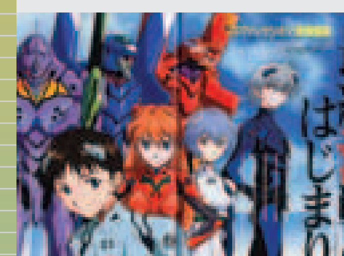
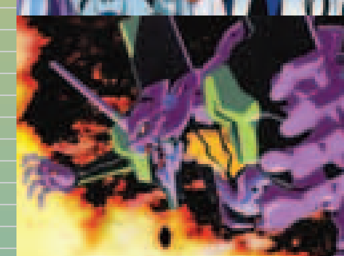
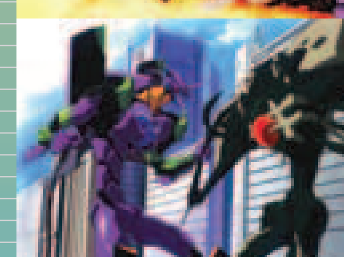
Ладно, «Ультрамен» был хорош. А что, если засунуть в один сериал много ультраменов и не делать их гигантскими?

Так появился первый канонический сентай. В аниме-сериал «Команда учёных-ниндзя Гатчамен» свалили всё, что смогли придумать: команду из пяти героев, позерские жесты, ниндзя, гигантских роботов, дурацкие команды активации, «цветные» костюмы и таинственную злодейскую организацию, которая по указке пришельцев

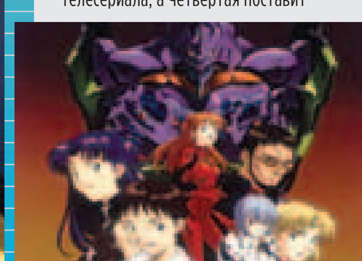


SUPER ShortNews Turbo EX EDITION

Неделю назад Хидеаки Анно, режиссер «Евангелиона», обещал, что в октябрьском номере популярного японского журнала Newtype будет опубликовано нечто сенсационное и удивительное. Номер вышел с сиреневым Евангелионом на обложке, поверх робота красовалась огромная надпись «Scoooooooooop!» («Сенсааааааация!»). Суммируем материал наших японских коллег: Анно-сенсей работает над продолжением «Евангелиона». Продолжение воплотится в японских кинотеатрах летом следующего года в виде четырёх полнометражных фильмов. Рабочее название проекта – Rebuild of Evangelion; аниме будет пересказывать события «Евангелиона» на новый лад, причем так, что даже зрители, не знакомые с культовым оригинальным сериалом,

смогут легко разобраться в происходящем. Первый фильм продолжительностью в полтора часа будет показан летом следующего года; это будет приквел к событиям «Евангелиона». Второй фильм, с той же запланированной продолжительностью, появится в кинотеатрах в январе 2008 года; в нём будет изложено то, что происходило в телесериале. Две последние полнометражные ленты продолжительностью по сорок пять минут каждая будут опубликованы летом 2008 года. Третья часть завершит пересказ телесериала, а четвёртая поставит



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два диска с аниме «Гангрейв». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 ноября.

ВОПРОС:
КАКОГО ИЗ ЭТИХ СЕРИАЛОВ НЕ СУЩЕСТВУЕТ?

1. **«ГОНОЧНЫЙ ОТРЯД КАРРЕЙНДЖЕР»**
2. **«ПОЖАРНЫЙ ОТРЯД ФАЙРРЕЙНДЖЕР»**
3. **«ВОЛШЕБНЫЙ ОТРЯД МАГИРЕЙНДЖЕР»**

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).
E-mail: banzai@gameland.ru

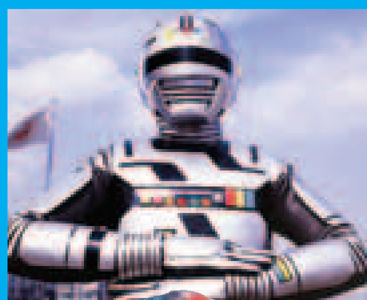


ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!
DVD с аниме «Ангелы смерти» получает Алексей Рюмкин из Петропавловска-Камчатского. Главный герой мужского пола в «Ангелах смерти» мечтает стать поваром.



КОМИЧЕСКИЕ ШЕРИФЫ!

С 1982 по 1997 годы в Японии шел еще один крупный и успешный супергеройский сериал. Metal Heroes, «Металлические герои» – истории о галактических шерифах, пришельцах, киборгах и космическом спецназе. В отличие от обычных героических сериалов, Metal Heroes часто выносили действие за пределы современной Японии, на раздолье наивной фантастики восьмидесятых: в будущее, в космос, в другие измерения. Зрители пришли в восторг от фантастических сюжетов, заквашенных на современных детективах, как следствие, в Metal Heroes было гораздо больше прямых сиквелов, чем в «Суперсентае», который каждый год начинается заново. Однако в конце девяностых дело космических шерифов угасло, а многие темы из Metal Heroes перешли в сегодняшних «Наездников в маске».











насылала на планету меха-захватчиков. От идеи снимать аниме быстро отказались – слишком хлопотно и дорого. С 1975 года и по наши дни на телеканале «ТВ Асахи» идёт цикл «Суперсентай». Каждый год выходит новый телесериал, меняется общая тема. В этом году тридцатилетие «Суперсентая» отмечают первым сериалом в HDTV, «Громовым отрядом Бокенгер». В прошлые годы «Суперсентай» снимали про гимнастов, мастеров боевых искусств, ниндзей, полицейских, электриков, космических путешественников... Американцы, подивившись популярности «Суперсентая», адаптировали его для своей аудитории, пересняли диалоги и назвали результат Power Rangers, «Могучими Рейнджерами».
Невозможно не упомянуть и другой сериал, идущий с 1971 года. «Наездник в маске» (Kamen Rider) – история молодого человека, которого подчинили и генетически модифицировали злодеи из организации «Шокер». Позже герой, как правило, в результате случайности вспоминает свое прошлое и борется со злом, превратившись в «Наездника в маске» (герой обязательно ездит на мотоцикле и носит костюм, напоминающий о насекомых). В первых «Наездниках в маске» был один супергерой, в крайнем случае, двое. В более поздних и современных версиях наездники объединяются в команды по законам сентая. Популярные супергеройские сериалы служат излюбленным объектом для пародий в аниме и видеоиграх. Аниме Ultramaniac («Ультраманьяк») о гигантских девочках названо так, конечно, чтобы подшутить над Ультраменом; в Super Mario RPG на помощь Марио приходит отряд «топорных рейнджеров»; в полнометражном «Моём соседе Ямаде» от студии Ghibli отец семейства, саларимен средних лет, мечтает купить мотоцикл и стать храбрым наездником в маске. Даже японский телесериал про Спайдермена, снятый в семидесятых, не отступал от канонов национальных супергеройств: японский Человек-паук на гигантском боевом роботе сражался с циклопическими монстрами, посланными растоптать Японию. И не забудьте глянуть на диск! Это нужно видеть своими глазами.



жирную точку, подобно тому как это однажды уже сделал полнометражный The End of Evangelion. Несмотря на тесную связь с сюжетом старого «Евангелиона», знакомые кадры в новых фильмах будут скорее исключением, чем правилом: подавляющее большинство материала будет переработано, переосмыслено и воссоздано заново. Кроме того, в будущих фильмах будет активно применяться 3D-графика, которой в телесериале 1995 года выпуска и не пахло. Руководит проектом маэстро Хидеаки Анно, фактической режиссурой занимается



Кадзуя Цурумаки, ассистент и давний друг Анно, чей режиссерский дебют состоялся на производстве OVA-сериала FLCL, одного из лучших аниме в истории человечества. В студию возвращаются Синдзи «настоящий Синдзи» Хигути, арт-директор и сценарист «Евангелиона», дизайнер персонажей Йосиюки Садамото и меха-дизайнер Икуто Ямасита. Одним словом, есть все причины уже сейчас полагать, что «Переделка Евангелиона» станет крупнейшим событием десятилетия, каким в своё время стал сам «Евангелион». Вот как комментирует это событие сам Хидеаки Анно: «На обложке первого номера Newtype был Гандам. Через десять лет на обложке юбилейного номера появился Евангелион. Ещё через десять лет – опять Гандам. Значит, логично предположить, что обложку к тридцатилетию журнала опять займёт Евангелион. Застолбите обложку, черти! Я вам всем ещё покажу!»

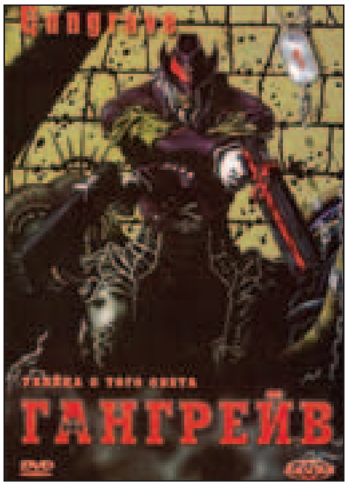


Мини-обзоры

ГАНГРЕЙВ: УБИЙЦА С ТОГО СВЕТА. ДИСК 1.

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТОСИЮКИ ЦУРУ, 2003 | РЕГИОН: РОССИЯ

ОЦЕНКА: 3 из 5



Видеоигра Gungrave от Red Entertainment и Sega в свое время стала известна не благодаря каким-то геймплейным находкам, а в первую очередь из-за «анимешного» сюжета и видеовставок, которые так и просились на голубые экраны. Просились-просились, и напросились: вскоре за игрой последовал двадцатишестисерийный анимационный сериал, где старый сюжет пересказали на новый лад.
Дизайн персонажей от Ясухиро Найто, создателя Trigun, и меха-дизайн от Коске Фудзисимы («Моя богиня!») придает «Гангрейву» определенный шарм, с которым уже познакомились поклонники видеоигр. Аннотация называет «Гангрейв» уникальной гремучей смесью из «Крёстного отца» и «Терминатора», но на самом деле она уникальна ровно настолько, насколько неуловим анекдотический Неуловимый Джо. Поймать-то его можно, только кому он нужен?



COMIC PARTY REVOLUTION

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ДЗЮНЪИТИ САКАТА, 2003 | РЕГИОН: США

ОЦЕНКА: 3 из 5



Comic Party Revolution – OVA-сериал из чётырех эпизодов, созданный по мотивам одноименной японской интерактивной «новеллы про девочек». Авторы было хотели ограничиться парой серий, но внезапно выяснилось, что аниме о начинающих художниках-комиксистах пришлось по душе не только безнадежным отаку, но и широкой публике. Тогда в OVA были добавлены ещё две серии, а на телевидении появился тринадцатисерийный Comic Party. На только что изданном в США диске записан оригинальный OVA-сериал: обалдуй, провалившийся на экзаменах, не находит ничего лучше, кроме как окунуться в мир любительских комиксов, так называемых «додзинси». Вместе с ним зритель знакомится с малоизвестными сторонами жизни японских энтузиастов аниме, и с удивлением узнает, что все додзинси рисуют, оказывается, премилые девушки. Господа, это последняя капля. Кто крайний на переезд в Токио?



GINTAMA. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИНДЗИ ТАКАМАЦУ, 2006 | РЕГИОН: ЯПОНИЯ

ОЦЕНКА: 3 из 5



На лекциях по истории вам расскажут, как Японию для западных стран открыла Революция Мейдзи. В Gintama всё было по-другому. В средневековую Японию прибывает не коммодор Мэтью Пэрри, а пришельцы из других галактик (что, впрочем, почти одно и то же). Самураям запрещают носить оружие на улицах, страна теряет национальную идею, Токио наводняют нечистоплотные космические дельцы и праздные вселенские туристы. На этом трагическом фоне разворачиваются дурацкие приключения белокурого Сакаты Гинтоки – бывшего самурая и защитника страны, а ныне лентяя и оборванца, готового взяться за любую работу, чтобы только подзаработать деньжат. Пока герои других комиксов из Shonen Jump мечтают стать старостами в деревне ниндзя и королями пиратов, Gintama стал известен как отвязный и бестолковый сериал, где прекрасные приключения уступили место сомнительному остросоциальному юмору.



Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Призовую подписку получает некто Борман Дроссель за самое уместное сравнение ботинок с носками в истории человечества.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас, как убить какого-нибудь босса на уровне сложности Super Hard. Лучше пришлите нам фанарт по Soul Calibur (Вренy), One Piece (Зонту), Tekken (Артему), Devil May Cry (Наташке) или Второй мировой войне (Александру Трифонову). Мы опубликуем, нет вопросов.

ПИСЬМО НОМЕРА

Borman Drossel,
borman_drossel@mail.ru

Привет всем! Ровно год как я являюсь читателем журнала «СИ», и по этому поводу, наконец-то, решился написать письмо. Играть серьёзно я стал в далёком 1994 году, когда в одно прекрасное воскресное утро родители купили мне чудо современной техники и инженерной мысли (по тем временам и для нашего десятитысячного города), а именно 16-битную приставку Kenga (читать: Sega Mega Drive). Во дворе, и даже в соседних четырех, у меня единственного была такая приставка, остальные были обладателями Dendy (читать: NES), поклонником которой я также являлся. Новый уровень графики и музыки вызывал у моих друзей чувство восторга и зависти. Уже в то время я, как и многие геймеры, хотел правдоподобной графики, качественной музыки, захватывающего сюжета... Одного геймплея мало, ведь даже «Тетрис» рано или поздно наскучит однообразием. Времена менялись, приставки сменяли друг друга, наращивалась мощность, появлялись дополнительные функции. Я вырос, теперь живу и учусь в Москве, купил компьютер, недавно приобрел PSP. Жизнь в столице втянула меня в информационный водоворот, появились новые друзья, интересы, но жажда иметь самую мощную машину среди товарищей никуда не делась. Периодически делаю апгрейд компьютера и собираюсь копить деньги на PS3. Вот тут мы и подходим к самой сути письма, а то я уже, небось, утомил вас своей автобиографией. Читая «СИ» в последнее время, я часто натыкаюсь на недвусмысленные намёки о PS3. Мол, Sony создала монстра, который им боком выйдет. А Кен Катураги и вовсе, ой дурак, заломил цену в 600 евро и думает, что приставку будут покупать миллионами. Владельцы PSP в глазах некоторых редакторов выглядят несчастными, якобы из-за отсутствия хороших игр, а вот владельцы DS в очередной раз радуются очередной игре о чудо-водопроводчике. Один в письме написал, что PS3 хотят приобрести только из-за фанатичной любви к Sony, а не потому, что на ней будут хорошие игры (которые выйдут и в «первой волне», я уверен). Бред, да и только, а вы с этим соглашаетесь (Э-ге-гей, не так быстро! Прежде чем вешать ярлык «бред», приведите какие-то доказательства кроме собственной уверенности, – *Прим. ред.*). Геймер есть геймер, и никакими предрассудками не должен быть скован. Берите, что нравится, и играйте, во что нравится. Выдумали «войну



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

О подлинных хитах

Здравствуй, уважаемая редакция моего любимого журнала. Давно я вам не писал... точнее, ни разу за все годы чтения журнала (а читаю я его, не буду прикидываться, с 1999-го). И, так сказать, хотелось бы высказать всё, что за эти годы чтения у меня наболело. И, в общем-то, хотелось мне высказать своё мнение об игровой индустрии, возможно я не точно выразился, но речь в этом письме пойдёт именно о ней. Вы, скорее всего, знакомы с распространённым мнением о том, что будущее за играми, вроде GTA. Так вот, хочу вам сказать, что с этим мнением я не согласен. Также не соглашусь с любыми другими высказываниями, вроде «будущее за FPS!» или «будущее за RPG!». И даже я не совсем согласен, что главное – это атмосферность. Да, она, однозначно, нужна, и именно из-за её наличия геймеры, и в том числе я, влюбляются в игру, но дело не в ней. Есть один фактор, от которого, как мне кажется, зависят все остальные параметры игры, имя ему – хорошо проработанный игровой мир. Вообще, есть несколько игр, которые я считаю вечными. А именно Fallout, StarCraft (Warcraft я почему-то невзлюбил), ну и было бы невежливо не поместить в этот список Half-Life. Хотя, как бы я хорошо ни относился к «Халфе», но я её вечной не считаю. По одной простой причине: поскольку вышла Half-Life 2, и про предыдущую часть как бы и забыли. Конечно, HL2 шедевр, но вполне повторимый, как, в общем-то, и первая часть (ну повторили же, и с той же грандиозностью). Такие игры я за вечные не считаю. Почувствуйте разницу: можете ли вы мне назвать игру, которая хоть немного приблизилась бы к Fallout? Ответ очевиден – нет (Fallout 2. – *Прим. ред*). Собственно, что-то я отошёл от заявленной темы письма. Возвращаясь к ней, хочу подчеркнуть причину неповторимости Fallout: это шикарно придуманный и реализованный мир. Атмосферность в таком мире реализовать не составит никакого труда. Между тем как в «голом» мире (под этим термином я понимаю кусочно-придуманный мир) атмосферность реализовать крайне сложно. Хочу заметить, что я не беру в рассмотрение игры жанра horror: там соль совсем в другом. Взять тот же Silent Hill. Атмосферности хоть отбавляй, тоже шедевр, но отнюдь не вечный. Вы меня можете спросить – а как же быть с новыми играми? Ведь есть же потрясающие новые игры? Я вам отвечу: да, несомненно, есть. И дело не в том, что многие говорят, что игровая индустрия входит в ступор и хитов

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Скажите, на Wii можно играть во все игры для NES или только в игры, созданные самой Nintendo?

Только в те игры, о публикации которых Nintendo договорится с разработчиком. О поддержке «виртуальной консоли» уже объявили Sega, SNK Playmore, Midway и Tecmo. Сама же Nintendo заявляет, что ставит перед собой цель выпустить не все игры, но все лучшие.

Добрый день! Откуда вы берете демки игр для PSP?

Вы будете смеяться, но из Интернета. Время от времени Sony и ее партнеры публикует новые файлы, но, к сожалению, единого сайта с демо-версиями в Сети не существует. За каждой «демкой» нам приходится охотиться по всему Интернету.

Подходит ли сетевой кабель от компьютера к PS2?

Да, подходит. PlayStation 2 подключается к Интернету при помощи обычного Ethernet-кабеля, точно такого, который объединяет персональные компьютеры в локальную сеть. Если у вас есть подключенный PC, можете хоть сейчас вынуть из него сетевой кабель и подсоединить к PS2.

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПИСЬМО НОМЕРА. МОЖНО ДАЖЕ ДВА РАЗА. НАБОЛЕЛО. С СЕГОДНЯШНЕГО ДНЯ «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» ОФИЦИАЛЬНО ПЕРЕСТАЕТ ОТВЕЧАТЬ НА ВОПРОСЫ О ТОМ, «КАКАЯ ПРИСТАВКА КРУЧЕ» И «ЧТО ЛУЧШЕ КУПИТЬ». ЕСЛИ У ВАС ВОЗНИКНЕТ ОСТРАЯ ПОТРЕБНОСТЬ СПРОСИТЬ ЧТО-ТО ПОДОБНОЕ, ПОПРОБУЙТЕ ПЕРЕФОРМУЛИРОВАТЬ. НАПРИМЕР: «ОБЪЯСНИТЕ ЕЩЕ РАЗ, ЧЕМ ПРИСТАВКА А ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ ПРИСТАВКИ Б?». ИЛИ ТАК: «МНЕ НРАВИТСЯ ИГРА А, Б И В И ПРИСТАВКА Г. КАК ВЫ ДУМАЕТЕ, СТОИТ ЛИ ТРАТИТЬСЯ НА Д?»

консолей», «войну консольщиков с писишниками» и прочие глупости. Её ведут их производители за рынок, в целях личного обогащения. Как ни прискорбно, но вряд ли в залах какой-либо представительницы большой тройки звучит: «Наша новая игра разошлась миллионным тиражом, а значит, ещё миллион детей стали счастливы. Жаль, мы не можем раздать её даром, нам ведь на что-то надо жить!» Скорее, говорят так: «На нашей новой игре мы срубили столько-то долларов, поэтому вопрос дня: как зашибить больше?». Война захватывает сердца поклонников игровых систем и они, как в бреду, поют те же песни, грызут глотки друг другу на форумах и кидаются сомнительными аргументами, яростно убивают друг друга в MMORPG и сетевых шутерах, а потом некоторые, начиная с родителей и заканчивая официальными лицами в правительстве (особенно в США), кричат что игры – зло и порабощают подрастающее поколение. А над всем этим хаосом колышется вышитая золотом, испачканная кровью виртуальных монстров и человечков, облитая серой словесной руганью надпись «Добро пожаловать в игровую индустрию!». Утрирую, конечно, но всё же. Как кот Леопольд говорю: «Давайте жить дружно!». Могу привести пример. В моём учебном заведении нет ни одного владельца DS (может, скрываются от статистики), хотя геймеров хоть отбавляй. Не хочу сказать, что консоль плохая, скорее, игры для неё обладают некоторой... специфичностью, свойственной японскому менталитету, где она и популярна. Таких людей, как я, интересует в играх не один геймплей, а ещё и красота графики, например. Хочешь смотреть фильмы, слушать музыку, играть в дороге – нет проблем, бери PSP, убьёшь всех зайцев сразу. Если не нужно этого, нравится аниме, бери DS. Боишься до чёртиков правдоподобных персонажей с резиновой кожей и мёртвыми глазами? Бери Wii, нет – PS3 или/и Xbox 360. А ваши сравнения? PSP против DS, чего их сравнивать? Всё равно, что носки с ботинками. Вроде на ноги одевают, а вещи-то разные. Это птицы разного полёта (DS и PSP, разумеется, а не носки с ботинками). То же касается и их старших братьев, как сегодняшних, так и будущих. Хотя марку «PS» я встречаю чаще, чем «большую N», я нисколько не принижаю её достоинств. Sony и Microsoft рассчитывает на «мультимедийность» своих консолей, а Nintendo на революционный контроллер. А цена... о ней рассказал Иван Коновалов в 218 номере, я не буду повторяться, добавлю только, что это враг большинства геймеров (взять хотя бы игры на Xbox 360). Незачем давить детище Sony на корню и предрекать ей если не смерть, то провал в первые дни запуска (утрировано. – Прим. автора). Тем более что обладателей таких консолей в России мало, грызутся, считай, представители редкого вида, которым вообще наплевать, они всё ещё в эпохе PS one (в упомянутом мной десятитысячном городе самая свежая приставка – Dreamcast, ныне, к сожалению, покойная). Не делайте ранних выводов и не ссорьтесь, господа. Поживём – увидим. Спасибо, что уделили время прочтению моего письма и не поймите меня неправильно.

Зонт // *Ей-богу, я готов вас виртуально расцеловать. Вы не представляете, сколько в обратную связь приходит посланий, где от нас требуют сказать, «что лучше: PSP или DS». Понимаете, мы тоже заложники положения. «Битву консолей» придумали не мы. Люди не хотят знать, чем одна приставка отличается от другой. Люди хотят знать, «что круче», и требуют, чтобы мы ответили на этот вопрос. А мы, в свою очередь, несём ответственность перед читателями и обязаны ответить, иначе грош нам цена как журналу. Поэтому и получается то, что получается. Мы стараемся показывать и разъяснять различия между консолями, но уйти от прямых сравнений не всегда удается. Нам уже сейчас приходят письма, где спрашивают, что лучше купить: Xbox 360 или Wii? Это уже не «ботинки против носков», а, если позволите, сравнение «ботинки против роликовых коньков». И что прикажете делать?*

не создаётся. Закономерный вопрос: а откуда вы знаете, хит или не хит? На мой взгляд, любая игра должна пройти проверку временем. Приведу пример. Сразу после выхода Halo у всех на устах было «хит!», «хит!», а посмотрите сейчас, кто-нибудь помнит о Halo? Играет в него? Потому что появились более современные игры, и поэтому такая игра, как Halo хитом, на мой взгляд, не является. А вот в тот же Quake 3 играют до сих пор, и следовательно можно с полной уверенностью сказать, что это хит, и хит вечный, поскольку неповторимый (Quake 4 рядом не стоит). Сейчас, естественно, выходят хорошие игры, но насколько они хороши, мы узнаем только после самой жёсткой проверки – проверки временем. Вот, собственно, и всё, что я хотел сказать. И напоследок хочу пожелать удачи. И, главное, постарайтесь не потерять неповторимый стиль "СИ", за который я её люблю. Спасибо!

Char
<char88@list.ru>

Зонт // *С ходу могу указать не одно слабое место в ваших рассуждениях. Например, мне отнюдь не очевиден ответ на вопрос «можете ли вы мне назвать игру, которая хоть немного приблизилась бы к Fallout?». А как же, извините, Fallout 2? Чем вообще две части Fallout по «шедевральности» отличаются от двух частей Half-Life? Лично мне, например, первая часть Half-Life и сегодня импонирует гораздо больше, чем вторая. Словом, я не могу согласиться с вашими выводами, но это не делает тему менее интересной. Дорогой читатель, ваше мнение?*

Врен // *А я до сих пор не могу понять, почему никто не еще не сделал нормальный клон Fallout.*

Должен остаться только один!

Мальчишки – они все такие одинаковые. Еще в детстве все хотели знать: кто круче пинает мяч, кто

Будет ли выпускаться комплект из World of Warcraft и дополнения The Burning Crusade?

Всё, что мы до сих пор слышали от Blizzard, сводится к вечному «мы подумаем об этом позже». «Коробочная» версия The Burning Crusade будет требовать наличия WoW, это факт. В разных регионах игра будет выходить в разных комплектациях, и сейчас мы ещё не можем ничего сказать наверняка.

Какой монитор лучше для приставки нового поколения: с соотношением сторон 4:3 или 16:9?

Все стандарты HDTV рассчитаны под широкоформатный сигнал с соотношением сторон 16:9. Если подключить Xbox 360 к обычному компьютерному монитору, то сверху и снизу картинки будут чёрные полоски. На широкоформатном мониторе изображение займёт всю поверхность, но разрешение и чёткость сигнала останутся прежними.

Что у вас за приставки? Какие-то NES и SNES... У нас в те времена были «Денди» и «Сеги»...

Мы пользуемся общепринятыми международными названиями приставок. Исторически в России старые консоли получили «народные» прозвища. Например, наша «Денди» в цивилизованном мире называется Nintendo Entertainment System, то есть NES. Соответственно, SNES это 16-битная Super NES, известная у нас просто как «Супер Нинтендо».

дальше кинет камень, кто быстрее бегает. Затем все подросли. Народ потянуло из родного двора. Вдруг пропал мой друг. Не видел его вообще. И вот встретил его на улице. «Поехали в игровые автоматы?» – сказал он. Я согласился. Для меня в тот день открылся новый мир: куча ребят стоят вокруг автомата с Ultimate Mortal Kombat 3 и смотрят. Это было ОЧЕНЬ далеко от дома. Через день-два мы нашли место, во-первых, круче, во-вторых, ближе. И тут началось: почти каждый день час до автоматов, там два-три, час обратно. Все играли. Были старшие, на игру которых ты смотрел и учился, которые делали бруталити за тебя, включали «сикред мод». Я ощущал себя в какой-то лиге, зная, что по игре я в первой десятке, прямо за «отцами». Тогда-то все и началось. Часть моей жизни была такой. Потом мы выросли, и у нас появились компьютеры. Но все осталось по-прежнему: дуэли, дуэли, дуэли. В «контру», в «варик», и, что самое интересное, в «комбат». На смену Ultimate пришёл Mortal Kombat 4. Маленькое подвальное помещение сменилось на просторное, заставленное компьютерами. Это был клуб, в который ты всегда шел быстрее, чем в школу или университет. Каждый ещё по дороге решал, за кого он будет играть на «Ацтек». Потом подросли, начали ходить на ночь и ходили так целый год, каждые выходные. Потихоньку вписывались в «новую лигу». «Старик» с админами, «контра» 2x2, Quake, Unreal, NFS. «Люркер-дроп», «ножом чикать нубов», «первым добежать до красного армора», «радимер», «подрезать на старте»... И по утру, возвращаясь домой, обсуждали на голодный желудок и пустую голову. Однажды мы заняли клуб на ночь, очередь за нами была в шоке, как и админ, взявший в руку пачку денег. Затем пришел скоростной доступ в Интернет, локальная сеть. Играли в «Варик», AvP (Aliens versus Predator), «Контру». Это было золотое время, университет еще особо не напрягал, как и родители, работа. Знай себе, играй скока влезет. А теперь кто во что: кто в «Иле» вторым, кто в «Контре», кто в «Вове», сам я в «Варике». Ах да, некоторые в армии (игра с самым высоким уровнем сложности). Но самым приятным для меня всегда был «хот-сит». На одном компе в NFS4, Colin McRae Rally 2, Rollcage, ну и самый любимый МК4. Так сложилось, что приставки у нас ограничивались несколькими битами: были «Денди» да «Сега». Единственное, чего мне не хватает сейчас, так это той толпы у автоматов в детстве. Чтобы в «Комбат» четвёртый сразиться. В своё время пытались пробиться на Игродром. Я – исключительно, чтобы показать мастер-класс в «Комбат».

Виктор Елисеенков,
vice4ever@mail.ru

Зонт // *Не письмо, а тест на знание геймерского жаргона. Впрочем, вру. В первую очередь именно письмо. Наверняка многие, кто говорит, что «игры крадут у людей детство», не знают, что игры, всё-таки, многое дают взамен. Спасибо, что поделились.*

Врен // *Если интересно, сейчас можно без проблем найти толпу у автоматов Dance Dance Revolution. Думаю, что и автомат с Tekken 5 тоже придется по душе.*

Сопимь в «Туранс Гри»

Здравствуй, Зонт! Да, именно Зонт, а не редакция, потому что вся редакция сейчас наверняка работает над очередным номером лучшего игрового журнала в мире. Другое дело вы, Игорь наш Сонин, вы только и делаете, что письма читаете и на Xbox 360 играете (смотрите-ка, рифма!). Но это, конечно же, шутка. Перехожу к делу. Сначала я хотел посвятить письмо игре Metal Gear Solid 3: Snake Eater, рассказать, какая это отличная и светлая игра, как она повлияла на меня, но потом подумал – зачем? Ведь все и так не сомневаются в гениальности творения Кодзимы (оставим без внимания письмо Александра Саблина, в котором он доказывал посредственность MGS3 как шпионского боевика и несостоятельность как единство функции). Потом я хотел написать всё, что думаю о PlayStation 3 и, уж поверьте на слово, ничего хорошего я о ней пока не думаю. И только потом я понял, что напишу вам... хм-м-м-м, ни о чём. Полноценного письма с темой, основной

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 16(217), СТРАНИЦА ???

Возможно, вы не знаете, но у нас в редакции действует культ саботажников-ненавистников Xbox. Они периодически пропускают в печать неверные факты, призванные опорочить и унизить Xbox. Недавно культисты написали, что игры Castlevania не выходили на Xbox. Ваша честь, обджекшн! А как же Castlevania: Curse of Darkness?



На самом деле
Castlevania: Curse of Darkness вышла одновременно на PlayStation 2 и Xbox! И, если вам интересно, версия для Xbox была несколько красивее своей товарки. Впрочем, пока это единственный представитель сериала на консолях от Microsoft.

Кто виноват

Наталья «Нет Кастльвании!» Одинцова



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



SMS ОТВЕТ

НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 314-7321

Пожалуйста, напечатайте меня, а то я потеряю веру в журнал?
Смертельный номер: печатаем, но только один раз и в порядке исключения. Кстати, как вы узнаете, что это именно ваше сообщение, а не точно такое же послание, случайно присланное кем-то другим?

Здравствуйте. У меня к вам очень интересный вопрос. Вы, наверное, видели рекламу зубной щетки Colgate 360? Это, конечно, странно, но не кажется ли вам, что она связана с Xbox 360? Посмотрите внимательно рекламу и обратите внимание на середину щетки. Это же Ring of Light!
Да, совпадение более чем забавное. Нам оно тоже кажется странным. Однако спешно сформированная экспертная комиссия не смогла найти никакой связи между Colgate 360 и Xbox 360. Слухи о том, что Colgate выпускает привод HD DVD для зубных щёток, также совершенно беспочвенны.

Здравствуй, дорогая редакция! У меня вопрос! Что значит «дефрагментировать компьютер»?
Правильно заданный вопрос – половина ответа. Так вот, дефрагментируют не компьютер, а в первую очередь жесткие диски. Смысл процедуры заключается вот в чём: исторически файловые системы в операционных системах Windows хранят данные по частям. Таким образом, куски одного и того же файла могут храниться в совершенно разных частях жесткого диска, что существенно увеличивает время поиска данных. Это и называется «фрагментацией». Соответственно, дефрагментация – процесс, при котором специальная программа сортирует данные на диске так, чтобы каждый файл был записан полностью в одной области. В Windows для этой цели встроен Windows Disk Defragmenter.

Когда же выйдет на Руси Игра про Rogue Galaxy? Моя душа устала ждать, Ну что ж такое, Level 5!? Килик-лирик.
Ролевая игра о космических пиратах от Level 5 отложена... в очередной раз. Игру издает Sony... вы же знаете, как у этой компании обстоят дела с исполнением обещаний. Новое предполагаемое время релиза – январь-март следующего года.

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

мыслью, вступлением, выводом и прочими формальностями не будет. Вместо этого я, Лагкуев Хетаг Феликсович aka dr. jeKILL из клана Плейстейшниковичей, поклонник «Страны Игр» и просто отличный парень, властью, данной мне шариковой ручкой и умением, данным мне знанием английского языка, предлагаю вам сыграть в анаграммы, составленные моим генетически усовершенствованным мозгом.
Итак, ниже зашифрованы слова, имеющие самое что ни на есть прямое отношение к игровой индустрии. Но в них переставлены буквы. Ваша задача – переставить местами буквы и получить искомые названия. Пример: DIETROM – METROID. Чтобы облегчить задачу, я разбил слова на группы, а цифра в скобках перед каждой анаграммой показывает, из скольких слов состоит искомое название. На пробелы не обращайте внимания, они расставлены красоты ради. Пусть задание не покажется сложным – я собрал всё только самое известное, и с вашим-то опытом вы справитесь наверняка. Ведь так? Тогда приступим!

Игровые сериалы:
(3) GOD TEAR IS MEAL
(2) FLY SATANA INF
(3) LIVE MAD YRCY
(2) CALL IS OUR BU
(2) LIVE IS TENDER
(3) FATHER GO AND TUT

Игровые компании и иже с ними:
(1) LON HITOM
(1) FOMO SCIRT
(1) TNODNIEN
(1) MAD GNEAL
(1) BUTIFSO
(2) SELECT CRANIORT

Мероприятия (понятно, какие):
(3) TIME TO NEXT CONCERT IN LEEP NERE
(3) HOME WAS GO TO YK
(3) LORD SEW MAGER BYC

Хетаг Лагкуев,
г. Хабаровск

Зонт // *Задачка показалась нам настолько увлекательной, что мы решили не лишать читателей удовольствия решить ее самостоятельно.*

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Как я не люблю телевизор

Здрастя!
Вот недавно щёлкал каналы и попал на передачу Zoom по Муз-ТВ. Вообще, я её не смотрю, и даже ни одного выпуска не видел. А тут вспомнил, что «Страна Игр» вроде как принимает участие в этом безобразии. Даже вспомнил цитату из SMS-ответа в 179 номере, могу привести: «пока что мы ограничиваемся сотрудничеством с Муз-ТВ'шным «Зумом»». Ну, я и решил глянуть. После нескольких писишных проектов дело дошло до Genji. Гм, я и не знал, что название игры произносится как «Джинджи». Толстый урод (ведущий) при произношении слова «харакири» и других японских терминов весело, с улыбочкой, хмыкал. Видимо, пытался показать своим братьям-писишникам по ту сторону телика, что это очень смешно. Да и вообще игры с консолей – дерьмо, причём очень странное. Но это ещё цветочки. Далее следовал Devil May Cry 3. Цитирую: «Это 3D-action, и в то же время самый банальный файтинг». М-да. Без комментариев. Игру он высмеял, а под конец сказал, что играть в это можно, но «у игры есть много недостатков. Например, (ухмыляется, смотрит в сторону, произносит беззвучное «ха», вздрагивает плечами, делает вид, что этого «недостатка» вполне достаточно) плохая графика».
Этот толстый человек оскорбляет консольщиков. И делает это подло. Не удивлюсь, если узнаю, что он в эти игры и не играл. Так вот. Возвращаясь к цитате, хотелось бы узнать, как же это сотрудничество осуществляется? Это ещё что такое? Уж если можете, повлияйте на этого барана. А то ведь я скину на Муз-ТВ бомбу-банан или приду лично и перебью всех «масамуном».

Павел Осипов,
г. Санкт-Петербург

Врен // *С передачей «Зум» мы уже более года не сотрудничаем. Увы, за пределами игровой прессы нет грамотных специалистов. Не знаю, как в «Зуме», но обычно все такие передачи – переводные, а тексты переводятся с английского языка людьми, которые в теме вообще ничего не понимают.*

SMS БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

Ну как вам, как наш новый дизайн? Нравится? Смотрите, какие прекрасные шрифты мы придумали: ах, строгие, вытянутые цифры в телефоне редакции, ах, буква «д» с уходящей вниз завитушкой, ах, эти соблазнительно изогнутые знаки вопроса!

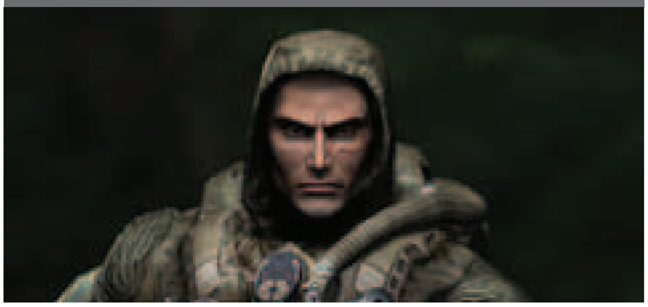
Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

Company of Heroes или В тылу врага 2




ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 21(222).

В битве за звание самой ожидаемой игры хмурый S.T.A.L.K.E.R. вырвал победное очко у пижонского Дюка Нюкема.



Скажите что-нибудь о StarCraft: Ghost? Очень хочется узнать хотя бы дату выхода.
Пишем. Разработка сломалась. Игру делали долго и мучительно и, наконец, просто выкинули на свалку истории со словами «ну, мы попытались». Blizzard удалила официальную страницу проекта и присвоила игре статус «заморожена в разработке». Захочет ли компания открывать криогенную камеру в будущем – большой вопрос.

Где можно скачать игру Final Fantasy VII: Before Crisis? Желательно на русском (или, хотя бы, английском) языке.
Не всё так просто. Final Fantasy VII: Before Crisis нельзя «скачать». Это онлайновая игра, для которой необходимо, чтобы ваш мобильный телефон был постоянно подключен к Интернету посредством сотовой связи. Для нас это звучит как фантастика, но в Японии подобный сервис работает уже много лет. Кроме того, Final Fantasy VII: Before Crisis была выпущена эксклюзивно для двух линеек сотовых телефонов - 900i и 901i – компании NTT DoCoMo. Разумеется, за пределами Японии эти телефоны не продаются. Итого: здесь и сейчас поиграть в Final Fantasy VII: Before Crisis невозможно. Одно из двух: либо гора идёт к Магомету (Square Enix открывает российский офис), либо Магомет покупает билет до Токио.

Извиняюсь за такой вопрос, но есть ли аниме Metal Saga?
Зачем же извиняться. Отвечать на вопросы и знать всё обо всём – наша работа. Так вот, ни по Metal Saga, ни по родительскому игровому сериалу Metal Max никогда не создавалось аниме.

Какая связь между моей любимой игрой Xenogears и сериалом Xenosaga?
Формально, никакой. Права на Xenogears принадлежат Square Enix, а Xenosaga – творение Namco. Однако обе игры режиссировал Тецуя Такахаси, и можно сказать, что Xenosaga – это «вариация на тему приквела Xenogears». Как-то так. Сам Такахаси в одном из интервью называл Xenogears «пятым эпизодом Xenosaga».

Oblivion на PSP – реально?
Нет. Смотря что понимать под «Oblivion на PSP». Полностью переделанную, обрезанную, минималистскую версию сделать, конечно, можно. Но нужно ли?

Скажите, Fatal Frame III появится на Xbox?
Нет, не появится. Несмотря на то, что первые две части вышли для Xbox и PS2, третья остается эксклюзивом для консоли от Sony.

Правда ли, что геймпад PS3 завибрирует?
Нет. Sony уже сказала своё «заднее слово»: в геймпадах для PS3 не будет вибрации. Решение окончательно и обжалованию не подлежит.

Что там с третьим «Максом»?
Третью часть Max Payne объявил ещё Джеффри Лэпин, генеральный директор Take-Two Interactive, в 2004 году. Господин генеральный директор, видимо, слишком важный человек, чтобы знать, что там производит его компания: сами разработчики с тех пор ясно и недвусмысленно дали понять, что они не работают над третьей частью Max Payne.

Почему «СИ» всегда выходит на один день позже (в четверг), а не так, как написано в анонсе следующего номера (в среду)? Я живу в центре Москвы и «Страна» должна появляться вовремя.
Она поступает в продажу и отправляется подписчикам в среду, во второй половине дня. Ночью на форуме уже появляются читатели, читавшие номер.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 18 октября



Первая Disciples не составила серьезной конкуренции Heroes of Might and Magic III, но запомнилась необычным артом и механикой. А вот продолжение на равных боролось с четвертыми «Героями» и приобрело преданных поклонников. Мы вспоминаем историю сериала, а заодно делимся свежими подробностями о третьей части, разрабатываемой московской студией .dat совместно с компанией «Акелла».

Disciples III: Renessaince

ФОТОРЕПОРТАЖ

TOKYO GAME SHOW

Первые впечатления наших корреспондентов от крупнейшей выставки видеоигр.



ОБЗОР

ДНЕВНОЙ ДОЗОР (PC)

Продолжение нашумевшего тактического проекта – на сей раз мы играем на стороне Темных Иных.



ОБЗОР

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH (PC)

Четвертая часть саги и статья об истории знаменитой серии adventure в дополнение.



ОБЗОР

GTR 2 (PC)

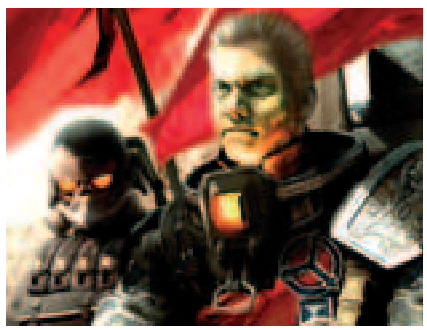
Новый автосимулятор от создателей GT Legends.



В РАЗРАБОТКЕ

KILLZONE: LIBERATION (PSP)

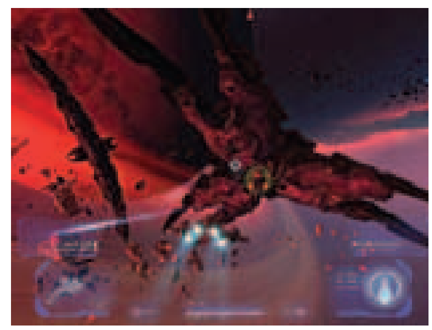
Шутер от третьего лица обзаведется русским переводом!



В РАЗРАБОТКЕ

ХРОНИКИ ТАРРА: ПРИЗРАКИ ЗВЕЗД (PC)

Красивейший отечественный космосимулятор.



В РАЗРАБОТКЕ

YOSHI'S ISLAND 2 (DS)

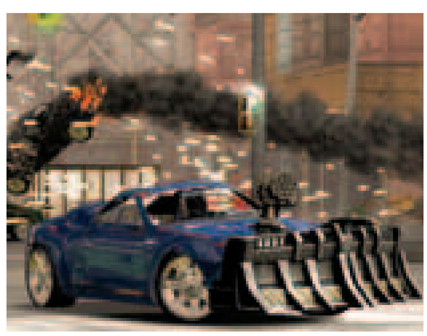
Карапуз и Динозавр 2: Возвращение на остров волшебных грибов.



В РАЗРАБОТКЕ

FULL AUTO 2: BATTLELINES (PS3)

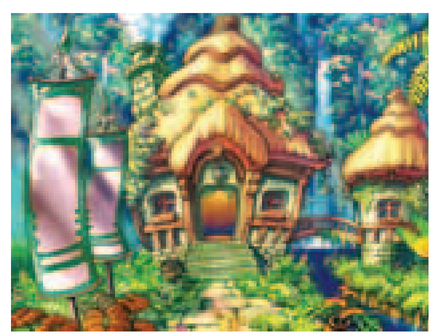
Не жаль свою – не жалей и чужие!



СПЕЦ

СЕРИАЛ SEIKEN DENSETSU

Славные предшественницы Seiken Densetsu DS и Seiken Densetsu 4.



ОБЗОР

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ. ОТДЕЛ НРАВОВ (PSP)

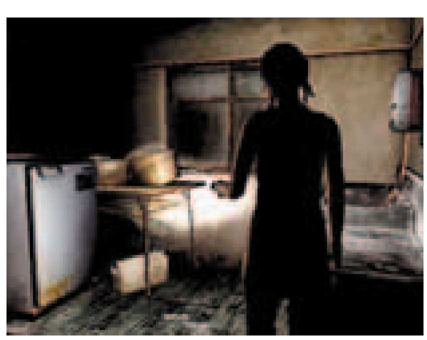
Уже вторая игра для PSP на русском! На этот раз – боевик.



ОБЗОР

FORBIDDEN SIREN 2 (PS2)

Взгляд на себя глазами Японского Зла.

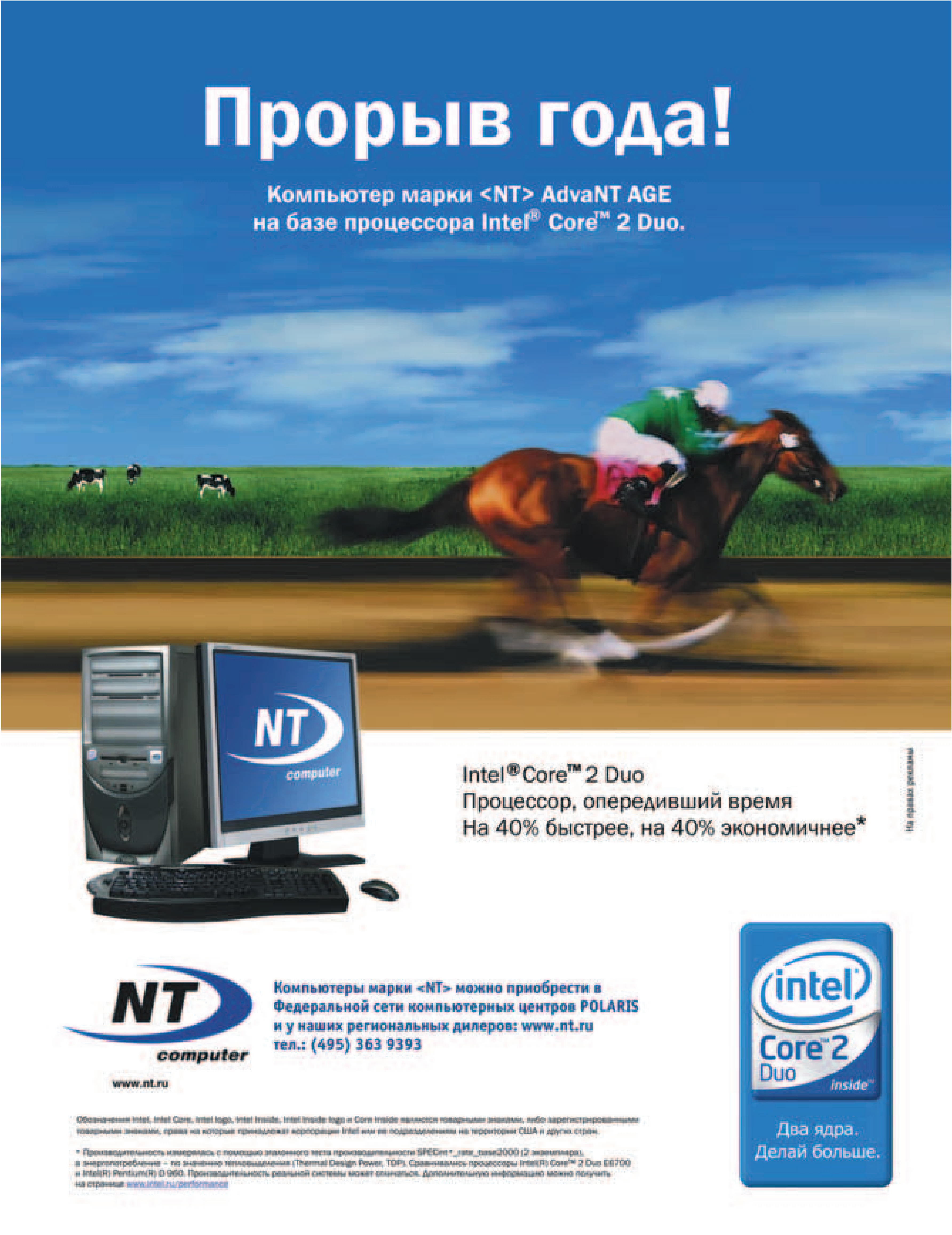


РЕПОРТАЖ

GOTHIC 3 (PC)

Рассказ о локализации ожидаемого ролевого проекта.




Прорыв года!
Компьютер марки <NT> AdvaNT AGE
на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.
NT computer
Intel® Core™ 2 Duo
Процессор, опередивший время
На 40% быстрее, на 40% экономичнее*
NT computer
www.nt.ru
Компьютеры марки <NT> можно приобрести в
Федеральной сети компьютерных центров POLARIS
и у наших региональных дилеров: www.nt.ru
тел.: (495) 363 9393
intel
Core™ 2
Duo
inside
Два ядра.
Делай больше.


RAGNAROK
РАГНАРОК ОНЛАЙН™
http://www.raggame.ru
ЭПИЗОД 9.0
КЛИЕНТ ИГРЫ ИЩИ НА ДИСКЕ ЖУРНАЛА


СТРАНА
ИГР
EverQuest II
The Splitpaw Saga
SOE
SONY ONLINE ENTERTAINMENT
Akella online


СТРАНА
ИГР
DIRGE of CERBERUS
FINAL FANTASY VII
SQUARE ENIX

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

В ТЫЛУ ВРАГА 2 | COMPANY OF HEROES | DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC | YAKUZA | DIRGE OF CEREBRUS: FINAL FANASY VII

19#220 | ОКТЯБРЬ | 2006